18

МАРТ 2002

НАЙ-ГОЛЯМОТО БЪЛГАРСКО СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

PC CLUB

MONSTER SIZE

100 СТРАНИЦИ

С ДИСК - 4 ЛВ.

БЕЗ ДИСК - 2.90 ЛВ.

ТЕСТОВЕ

Hooligans
Rayman M
Disciples 2
B&W: Creature Isle
Salt Lake City 2002
Star Wars: Starfighter

ПРЪВ ПОГЛЕД

Duality
Zero-G Marines
Grand Theft Auto 3
Neverwinter Nights

В БРОЯ ОЩЕ

Речник на хардуерните термините <<

Настолните ролеви игри Dungeon & Dragons 3 <<

Емулация на PC Engine <<

ИГРА НА МЕСЕЦА

MAFIA

Ще успее ли играта на Illusion Softworks да се пребори със стандартите, наложени от Max Payne и Grand Theft Auto 3?

Софтуер | Windows Commander 5 | Ultra Player |

Хардуер | Първият тест на Nvidia Nforce в България |

Кино | Хари Потър и философския камък |

MODs | Unreal: Infiltration | Half-Life: Day of Defeat |

PC CLUB СТАНА НАЙ-ГОЛЯМОТО БЪЛГАРСКО СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

От този брой в ръцете си държите един по-различен PC Club. Списанието неусетно навърши година и половина и вече зае своето място сред най-четените български издания. Сега вече спокойно можем да заявим, че PC Club стана и най-голямото списание за игри и мултимедия в България. Вече всеки месец ще получавате по 100 страници с най-интересното от света на игрите и компютрите. Във връзка с това екипът на списанието също нарасна. Към нас се присъединиха Антони Попов, Иван Цирков и Веселин Жилов, които ще ни помогнат да ви предлагаме още по-разнообразни preview-та и представяния на актуални хитове. Сергей Миланов от Computer Experts Group и Григор Стоичков от популярния сайт hardwarebg.com пък подсилиха нашия хардуерен екип, за да можем всеки месец да ви предлагаме повече тестове на актуален хардуер. Последният нов член на екипа на PC Club е Магдалена Сотирова, която ще води нашата нова музикална рубрика.

Това обаче не са единствените промени в списанието. Ние искаме да използваме допълнителните страници в PC Club, за да ви предложим действително нови неща. Така например още от този брой стартира нашата специализирана рубрика за MOD-ове, в която ще можете да намерите представяния на най-интересните безплатни разширения за хитови игри.

PC Club още от своето създаване се прави най-вече за вас – читателите. Именно поради това очакваме вашите предложения и критики към списанието, идеи за нови рубрики, за да можем всеки месец да ви предлагаме един още по-добър PC Club.

Никола Дърпатов

СЪДЪРЖАНИЕ

АКЦЕНТИ

MAFIA



Потенциалният убиец на GTA3

стр. 22

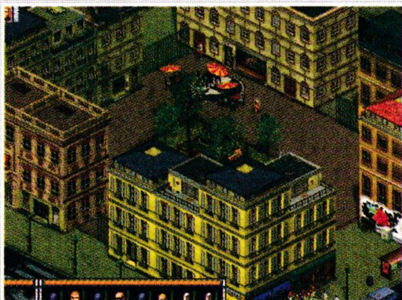
Disciples II: Dark Prophecy



Достоен наследник на една от най-добрите походови стратегии

стр. 44

Hooligans - Storm Over Europe



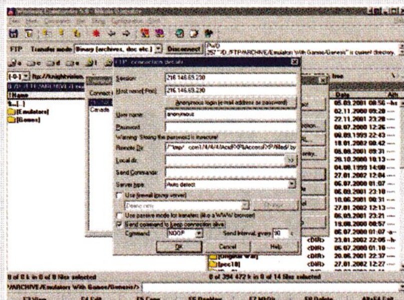
Нестандартна стратегия в реално време

стр. 40

News Club

Game Club

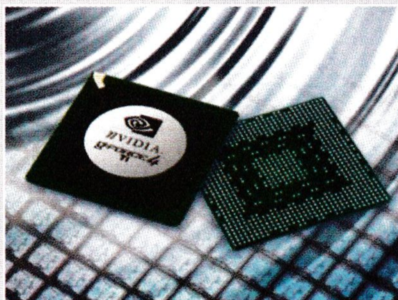
Windows Commander 5



Нова версия на популярната програма

стр. 80

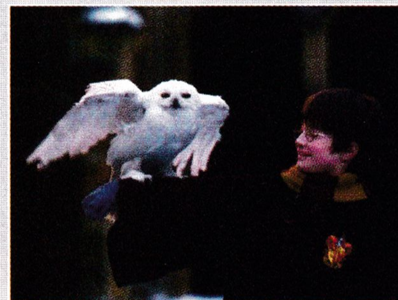
NVIDIA GeForce 4



Какво предлагат новите чипове на nVIDIA

стр. 90

Хари Потър



Малкият магьосник на големия екран

стр. 72

Редакционна тема

FanClub

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов

Сътрудници: П. Панков, Ив. Цирков, В. Жилов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул.“Драган Цанков“ 37, **тел.** 9602241, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД

Издава „PC Club“ ООД

PC CLUB EXPRESS

Entertaining Sierra

Sierra оповестиха, че сменят името на компанията си. Вместо Sierra Online искат да ги наричаме Sierra Entertainment. На всеки му е пределно ясно, че никоя медия досега не ги е споменавала с цялото им име и едва ли ще го прави занапред, защото Sierra са си... просто Sierra, разпространителите на Half-Life и Gabriel Knight, но нека им направим кефа, като публикуваме новината!:-)

Изглежда Sierra Entertainment ще правят нова серия на Space Quest. Сайтът на поредицата наскоро бе обновен и за момента там можете да намерите единствено кутиите на старите серии, придружени с надпис "няма в наличност". Тъй като тази новина плъзна почти по всички сайтове, твърде вероятно Sierra скоро ще пуснат информация дали да чакаме Space Quest 7.

Total Annihilation II

Крис Тейлър от Gas Powered Games съобщи, че в момента фирмата интензивно обмисля продължение на известната стратегия Total Annihilation. Разработката обаче ще започне най-рано в средата на годината, защото в момента всички от Gas Powered Games са заети с довършването на Dungeon Siege, която се чака през април.

WarCtaft III все пак може и да излезе тази година

Blizzard най-накрая започнаха публичния бетатестинг на WarCraft III. В същото време Бил Роупър заяви в няколко различни интервюта, че играта на всяка цена трябва да излезе тази година. Засега най-спряганата дата за появата па WarCraft III е началото на лятото.



Command & Conquer: Renegade е готова

Westwood съобщиха, че техният нов first person shooter Renegade е пратен за производство и ще излезе официално на 28 февруари. Подробен тест на тази чакана игра ще намерите в следващия брой на PC Club. Поне първите впечатления на хора, играли бетата, са много положителни.

Rebel Act Studios фалират?

Rebel Act Studios, които миналата година ни зарадваха със Severance, май са фалирали. Така поне твърдят от сайта Megajuegos. За момента няма официално становище от Codemasters по въпроса, но ако това се окаже истина, със сигурност няма да видим продължение на един от най-кървавите 3rd person екшън-и в последно време.

Icewind Dale 2 на 28 май

Icewind Dale 2 вече е в напреднала фаза на разработка и ще се появи на пазара на 28.5. тази година. В новото издание на ролевия хит геймърите ще имат на разположение 50 нови магии и над 100 нови предмета.

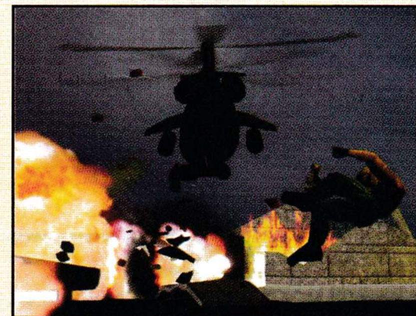
Прави се продължение на Medal of Honor: Allied Assault

Electronic Arts обявиха, че вече се работи на пълна пара по продължение на хитовия екшън Medal of Honor: Allied Assault (подробно представяне в PC Club 17). То ще се нарича Team Assault и ще се появи през октомври. В него вече няма да можете да участвате във Втората световна война само от американска страна, но ще имате възможност да се пробвате и като войник от Червената армия, както и като англичанин и италианец.

ВЯРВАТЕ ИЛИ НЕ - ДВЕ ИГРИ С ДЮК ПРЕЗ 2002







Arush Entertainment ще са разпространителите на разработваната от Sunstorm Interactive игра Duke Nukem: Manhattan Project (на картинките). Преди да е предизвикано объркване, трябва да стане ясно, че това не е Duke Nukem Forever на 3D Realms. В Manhattan Project отново поемате ролята на устатия блондин, но ще го управлявате в 3rd person перспектива и така ще прочиствате Ню Йорк от плъзнали мутанти и враждебни пришълци. Не е посочена точна пускова дата, но играта ще е на пазара някъде през тази пролет. Duke Nukem Forever пък, по неофициални данни от разработчиците, ще излезе през октомври.

Tactical Ops става комерсиална игра

UT: Tactical Ops ще сподели съдбата на Counter-Strike и от MOD ще бъде превърнат в цяла игра, която ще се продава заедно с Unreal Tournament. Според авторите на MOD-а комерсиалната версия ще се различава от досегашната единствено по оправени няколко бъга и добавени нови видове игра.

Така изглеждат Clone Trooper-ите от Star Wars Ep.2



В Интернет се появиха първите картинки на Clone Trooper-ите, които са директните предшественици на легендарните Storm Troopers. Те ще играят главна роля в екшъните от втория епизод на Star Wars, който ще се появи по кината през април.

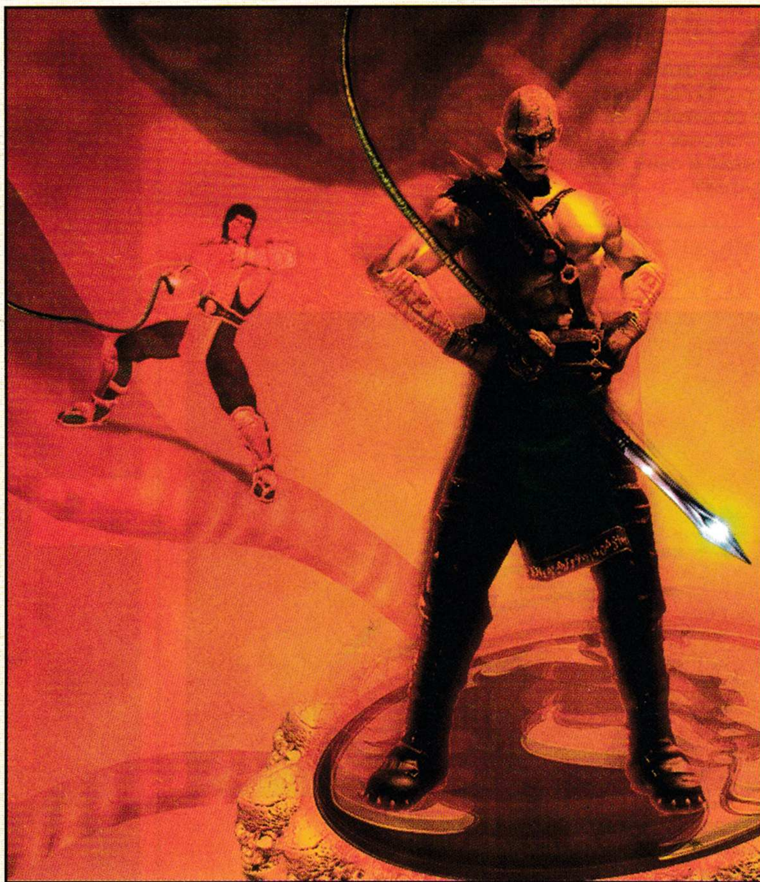
StarCraft 2 ще има... някой ден... може би :)

Шефът на Blizzard Бил Роупър за пръв път официално потвърди в интервю за колегите от Gameshot, че фирмата действително има намерение да прави StarCraft 2. За съжаление това ще стане чак след завършването на работата по WarCraft 3 и World of WarCraft. С други думи, работата по тази игра още не е започнала и тя със сигурност няма да се появи в близките 2 години. Самото интервю предизвика невероятен отзвук и от Blizzard веднага биха отбой, като в най-общи линии заявиха, че техният шеф не знае какви ги дрънка като дава интервюта.

InstaGib в Unreal Tournament 2

Digital Extremes съобщиха, че ще интегрират популярния MOD Instagib в тяхната игра Unreal Tournament 2. В случая става дума за вариация на играта, при която всяко попадение води до смърт.

MORTAL KOMBAT УДРЯ ДЕСЯТКАТА



На 28 януари Midway Games обявиха официалното име на MK5, което ще бъде Mortal Kombat: Deadly Alliance. Отпадането на петицата от заглавието маркира новото начало, което ще постави новата серия.

"Mortal Kombat: Deadly Alliance е голямата крачка напред в развитието на поредицата, която геймърите очакват", каза Хелън Шийрър, вицепрезидент на маркетинговия отдел на Midway, и добави: "С новите персонажи и светове, невижданите елементи и геймплея и съвсем обновената бойна система, Mortal Kombat: Deadly Alliance ще постави нов еталон при биткаджийските игри".

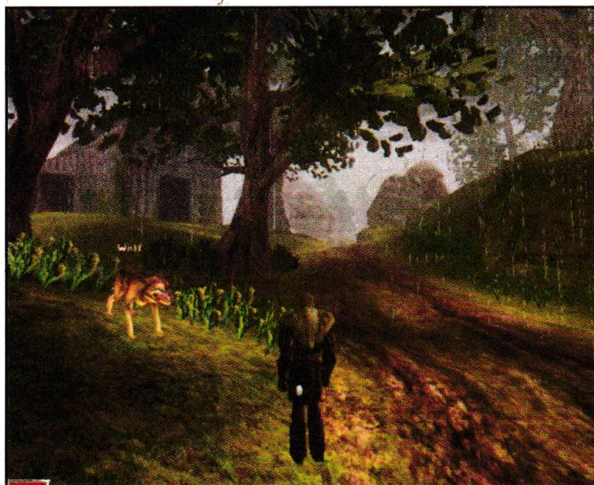
Mortal Kombat: Deadly Alliance ще бъде на пазара на 31 септември, 2002 г., и ще излезе едновременно за Nintendo GameCube, Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox и GameBoy Advance. Дейвид Токейм от отдела за връзки с обществеността на Midway сподели пред PC Club, че версията за PC ще се появи няколко месеца след премиерата за конзолите, последвана от специално колекционерско издание на DVD с всички части, излизали през последните 10 години.

Mortal Kombat е една от най-печелившите поредици в историята на игрите. От излизането на първата серия през 1992 г. са продадени над 19 милиона копия от различните версии за домашните платформи, а приходите от игрите, филмите, саундтраците, играчките и другите продукти с тази марка, възлизат на над милиард и половина щатски долара.

Red Faction 2 и Summoner 2 няма да излизат за PC

Sony сключиха специален договор с THQ, според който задаващите се хитове Red Faction 2 и Summoner 2 ще бъдат пуснати единствено и само за PlayStation 2. Тъпо, но факт.

Първи картинки от Gothic 2



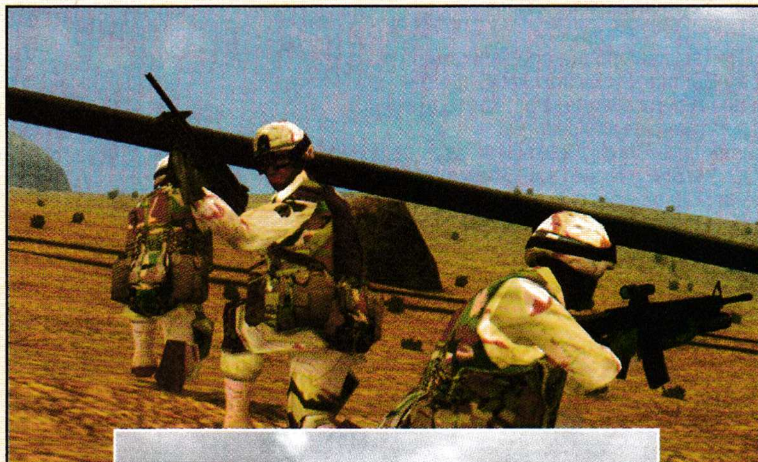
Piranha Bytes пуснаха първите картинки от правещото се в момента продължение на суперхитовото RPG Gothic, за което писахме в брой 8 на PC Club. Картинките са от много ранна версия на Gothic 2, а самата игра ще се появи към края на годината. Според Tom Putzki от Piranha Bytes действието на Gothic 2 ще бъде логическо продължение на първата част и ще започва веднага след нейния финал.

Heroes IV няма да има multiplayer

От 3DO заявиха, че Heroes of Might & Magic IV ще се появи навреме. Цената на това обаче е, че играта няма да съдържа планирания multiplayer и ще бъде изцяло солова. Мрежовата поддръжка ще бъде добавена по-късно с безплатен patch. Дано само този patch не бъде префасониран в платен expansion.



EXPANSION НА GHOST RECON







Red Storm и Ubi Soft официално обявиха заглавието на продължението на Ghost Recon. Expansion-ът ще се нарича Desert Siege. Действието в него се развива непосредствено след успешната намеса на спец-частите в Грузия. Сега те са изпратени на умиротворителна мисия в Източна Африка. Тяхната цел е прекратяването на конфликта между Етиопия и Еритрея. Очаква се Desert Siege да бъде готова някъде в края на месец март тази година.

Morrowind излиза скоро

UbiSoft започнаха лека полека да стават по-прецизни около излизането на епичното RPG Morrowind. Според последното им съобщение играта ще се появи през второто тримесечие на годината.

Иде нов Индиана Джоунс

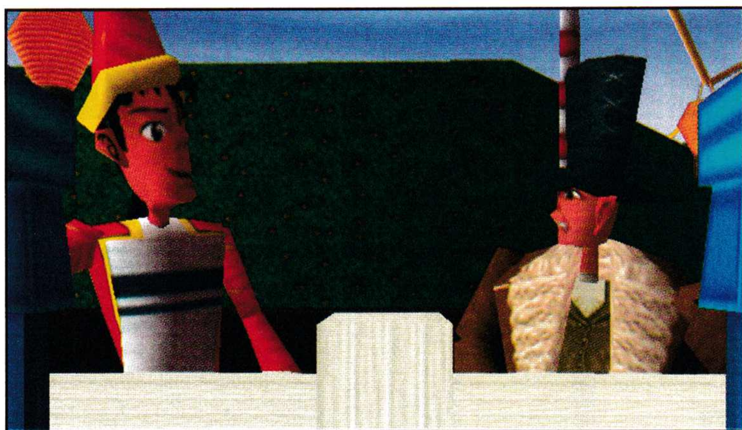
Индиана Джоунс се завръща на домашните монитори. LucasArts съобщиха, че фирмата The Collective, която вече направи Star Trek DS9: The Fallen ще разработи ново екшън-приключение с легендарния археолог. Играта ще е 3rd person в стила на Tomb Raider и се очаква до края на годината за PC и новите конзоли.

Какво ще има в Counter-Strike 1.4 ?

Разработчиците на Counter-Strike стартираха бетатестинга на версия 1.4. В нея основните новости са, че труповете на убитите играчи вече няма да изчезват, а ще седят на местата си по време на целия рунд, а освен това играчите ще бъдат по-бавни, ако непрекъснато подскачат. Предвидена е и интегрирана програма против cheat-ове от всякакъв характер! Самата версия трябва да излезе едновременно с нов patch за Half-Life към края на февруари или началото на март.

Simon 3D излиза до края на годината

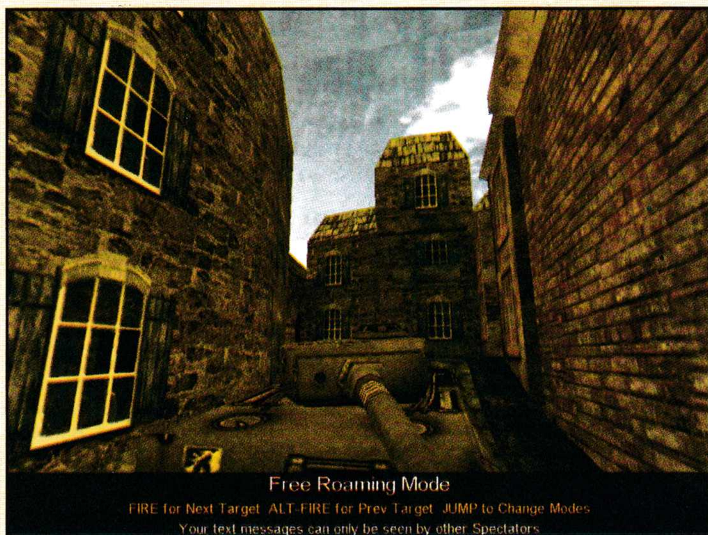
Simon the Sorcerer 3D май все пак ще види белия свят. Според Just Adventute за играта все пак се е намерил разпространител, така че някъде по-късно тази година феновете на поредицата най-накрая ще получат нейното ново издание.



Подробности за Doom 3

Култовият програмист Джон Кармак пусна много интересно опровержение на една статия за Doom 3, в което разкри доста подробности за играта. Според изказването на Кармак продължението на Doom ще има истинско действие, което ще бъде представено по "подобаващ начин". На практика това означава, че за пръв път игра на id Software ще има истинско действие, разказано с филмчета. Освен това Кармак сподели, че нормалните сцени в Doom 3 ще се състоят от 150 000 полигона. За сравнение – нормална игрова сцена в Quake III съдържа около 10 000 полигона. Това естествено поставя и въпроса за системните изисквания – Doom 3 ще бъде напълно оптимизиран за видеокарти от класата на GeForce 3, но ще може да бъде стартиран със съответните компромиси и на 3D ускорители от по-нисък клас. Самата игра вероятно ще се появи в края на следващата година.

DAY OF DEFEAT 2.0



Готова е новата бета на поредната модификация на Half-Life. Действието се развива в Западна Европа през 1944. Една от основните цели на авторите е била да пресъздадат максимално близки до реалността събития от Втората световна война. От едната страна на фронтовата линия стоят съюзниците (Alies), а от другата са силите на Оста (Axis). Оръжията са двадесет на брой и са напълно истински. Повече информация можете да намерите на www.dayofdefeatmod.com



Криворазбраната комерсиализация

Защо специализираната геймърска преса се опорочи?

Имат ли граници безхаберието, некомпетентността и арогантността? Не, разбира се, тези качества са се доказали като камък на шията на цялата ни страна и я теглят къде стремглаво надолу, къде неусетно почти... Ако това ще ви успокои, на Запад не е много по-различно.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Темата за некомпетентността може да се разисква в светлината на почти всичко от заобикалящия ни свят – от политиката, през криминалната хроника, та чак до геймърството и специализирана преса. Във второто издание на рубриката "Editorial" ще се говори за последното, не защото нямаме какво да кажем за това как експерименталната политика ни бърка в джобовете и здравето (и други места), но не смятаме за удачно да анализираме парламентарни теми на страниците на PC Club, а и нямаме намерение да взимаме хляба на колегите от ежедневниците.

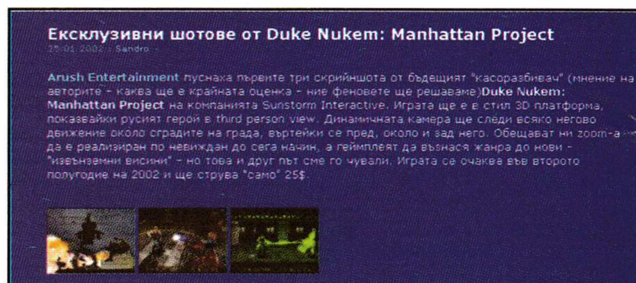
В статията ми за "криворазбраната комерсиализация" ще се говори единствено и само за специализираната геймърска преса. За това каква трябва да бъде, какво е нейното положение в момента в България и различава ли се особено от тази в напредналите капиталистически държави.

Що е то „specialist press"?

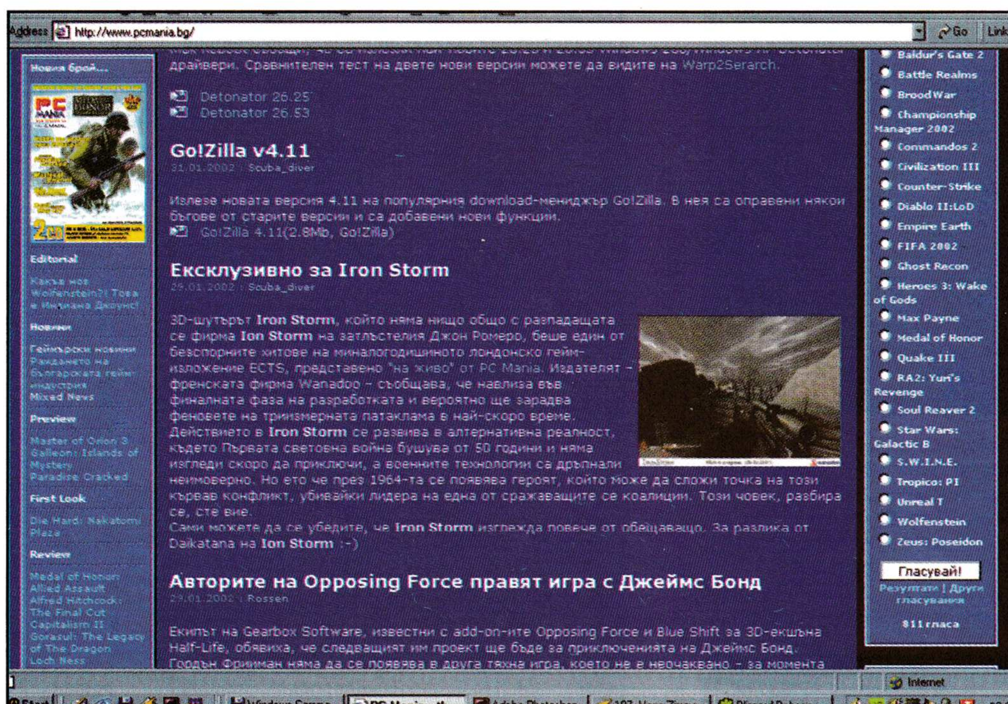
Специализираната преса се занимава с новини, коментари и анализи в дадена област. Геймърската преса по подразбиране трябва да информира за новостите, да прави рецензии на горещите игри, да бъде строга, но справедлива по отношение на издънките и да представя в аванс интересните заглавия под формата на превюта. Търси се актуалност и обективност. Обикновено в тези медии работят компетентни редактори, които имат зад гърба си достатъчно дълъг геймърски стаж, знаят как се е развивала индустрията през годините и имат поглед над перспективите за в бъдеще. Това в общи линии са основните правила, които са се утвърдили в бранша. Понататък всяко издание може да избира игрите, над които да обърне повече внимание, новините, които да не включи, защото по една или друга причина не смята за интересни на своята аудитория, и това дали да даде рамо чрез по-висока оценка на като цяло посредствена, но идейна игра, направена от малка непопулярна гаражна фирма. Свобода има, обаче е страшно, когато



Тази новина на сайта на PC Mania се появи в три варианта, но нито един тях не отговаряше на действителността. Опитите им да прикрият издънките на Водолаза водят до нови недомислици.



Не може картинки или новини да бъдат ексклузивни, ако могат да бъдат открити на повечето геймърски сайтове.



Получават се неточности, когато дадени редактори употребяват думи, чийто смисъл не им е известен.

свободата се превръща в слободия

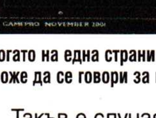
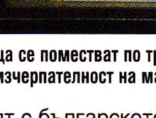
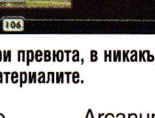
и медията става поле за изява на самозвани специалисти и некомпетентни редактори.

Грешки, разбира се, са допустими и едва ли някой би се възмутил, ако стават на нерегулярна основа или се пускат самоопровержения, в което няма нищо срамно и само по себе си е признак за професионализъм. Колкото и добър да е един редактор, при определени ситуации, примерно, бързане да завърши работата си в срок, е възможно да допусне неточности, но, ако ги коригира навреме, това би се отразило на престижа му само в положителен план. От друга страна, прикриването на издънките, ругаенето на тези, които ти помагат да вървиш напред и да се развиваш, също така евтините хитринки, само допринасят за по-ясната индикация, че в дадената медия липсва не само професионализъм, но и елементарна форма на уважение към аудиторията.







Когато на една страница се поместват по три превюта, в никакъв случай не може да се говори за изчерпателност на материалите.

Съгласен съм, че една „картинка е равнозначна на хиляда думи“, но западняците понякога прекаляват.

Такъв е случаят с българското списание PC Mania, чийто нов авторски екип за по-малко от година и половина успя да постави нови еталони за некомпетентност и арогантност. Искам да не бъда голословен и да подкрепя думите си с конкретни факти, затова без никакви заобикалки ще представя част от творческите недомислици, появили се на страниците на въпросното издание, или на сайта му в Интернет.

Да се гмурнем надълбоко

Има ли водолази в Арканум? Според създателите на играта няма. На същото мнение е и нашият редактор Боян Спасов, който прекара безсънни нощи в търсене на персонажи с шнорхели, но така и не откри следи от плавници. За по-сигурна проверка хвърлихме поглед и при колегите от Gamers' Workshop, които направиха цяла сапунена опера по темата в течение на няколко броя, но и те като нас не откриха митичния герой. Може би единствено авторът на PC Mania, да го наречем направо Бащата на водолаза, Орлин Широв, вярваше в това, което е написал? Не! Вярваше цялата редакция, привидно. След критиките на читателите може би най-накрая щяха да си признаят грешката. Колко наивно от наша страна да помислим такова нещо! В кулминацията на страстите взеха, че публикуваха картинка от Arcanum, на която всеки трябваше да повярва, че вижда водолаз, а не "Human Noble". Ако някой ми докаже, че това се превежда като "водолаз", а не "благородник" (или на жаргон – водач на стачкоизменници), съм готов на часа да си подам оставката.

Както и да е, нямаше да го правим на въпрос, ако подобни измислици бяха изключения. Само че това се превърна в практика за PC Mania. Всеки ден ни се обаждат читатели, пишат, вярно ли това, истина ли е онова, защото не могли да откриват в игрите неща, написани в PC Mania. От една страна, е страхотно, че геймърите ни вярват, че ни считат за надежден коректив, но от друга, не е приятно да обясняваме на десетки души поотделно, че Championship Manager, противно на написаното в другото издание, наистина е добра игра, а това, че не могат да си джиткат Oni с джойпад, е по простата причина, че ревюто в PC Mania е пълно с фактологически грешки и продуктът на Bungie няма нормална опция за настройка на управлението с клавиатура, камо ли джойпад...

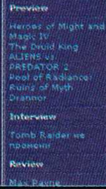
Да си само геймър е едно, а геймърски журналист – друго

Не е достатъчно редовно да разцъкваш игрички и да знаеш, че преди "че" и "защото" се пише запетая, за да бъдеш рецензент в специализираната преса. Не го казвам на вас, регулярните читатели, защото вярвам, че го знаете, а по-скоро към шефовете на гореспоменатата българско списание, тъй като се познаваме и имам доста добра представа за склонностите им да взимат на работа всеки, който може да нацели пунктуацията в читателските писма. Когато взимаш ученици на работа, трябва да си сигурен в тяхната висока геймърска култура, да следиш дали успяват да нацелят ключовите елементи в статиите си за дадена игра, да си убеден, че владеят западни езици на такова ниво, че да се справят със задачата да изготвят превюта (предварителни представяния) по получени материали на английски за пресата или ползвайки чужди медии за източник. Обаче в

СТАТИИ МЕНТЕТА

■ Особено тъжна популярност през миналата година доби хвалебствената статия за играта Hired Team: Trial, публикувана на страниците на PC Mania. Колегата, писал материала, очевидно беше единственият геймър в света, харесал този повече от посредствен продукт, за да му даде перфектна оценка. Едва ли е само съвпадение, че издател на споменатата игра за България е именно списание PC Mania.

Опитите да бъдат изпреварени събитията често водят до смехотворни ситуации, а когато редакторите не желаят да се самоопровергаят, това е признак на непрофесионализъм.




PC Mania този контрол липсва. С изключение на двама-трима автори, които успяват да си свършат работата по правилата, останалите (над десет) или нищо не разбират от продуктите, за които пишат, или си измислят несъществуващи факти, за да напълнят страниците. Поименно няма да споменавам никого, защото няма значение кой казва, че французите от Cryo са "железни пичове" – важното е, че това не е вярно – от първия куест Dune насам, Cryo не са направили нито една качествена игра и това може да го потвърди всеки, който е имал нещастието да се сблъска с катастрофалния геймплей на новите им творения, привлечен от добрата графика. Няма значение и кой в три от дадените четири страници за ревю преразказва сюжета на Blade: The Edge of Darkness (да не говорим, че играта в Европа се продава като Severance: Blade of Darkness), а в едно изречение просто отбелязва, че имало и бъгове, но те не били от особено значение. Това не е професионално!

Рибата се вмирисва откъм главата

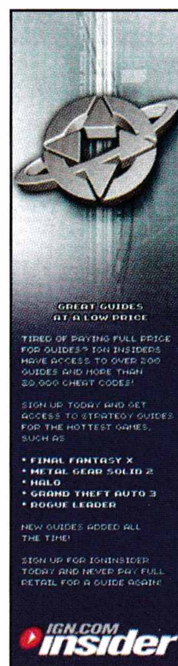
Новите попълнения в екипа на PC Mania, може би, с течение на времето щяха да влязат в час, ако им бе даден шанс и подходяща атмосфера да се развиват. Но, уви, дори тези, в които се долавя някакъв потенциал, са насъскани от шефовете си срещу конкурентните издания. От тях се иска да взимат по няколко стъпала наведнъж, но това безразсъдно гонене по стълбичката нагоре на редакторите от конкуренцията, които са врели и кипели в бранша, често води до падания, от които страдат читателите в ролята им на хронически лъгани и дезинформирани. Разбира се, глупостите, или в полеката им форма – неточностите, появяващи се на страниците на PC Mania или на тяхното онлайн издание, в по-голямата си част са допуснати неволно я от бързане, я от недоглеждане, но най-често заради лошо владеене на английски език и невъзможност за писмено изразяване на мисли.

Дотук с общите наблюдения, искам да ви представя една малка част от, да го наречем, доказателствения материал за предходните ми думи.

Нас не догонят

www.pcmania.bg
29.08.2001
от Scuba_Diver (в превод Водолаза)

"Разработчиците на играта Mortal Kombat 5, Midway, изненадващо съобщиха, че датата на излизане ще е някъде през втората четвърт на 2002 г. Ще почакаме, ще видим. А междувременно се появиха още няколко картинки... В скоро време ще има още много ексклузивни и горещи новини за задаващата се тупалка и както винаги ние първи ще ви информираме за тях!"



Ign.com Insider е типичен пример как дадена медия се опитва да измъкне пари от своята аудитория за услуга, която не струва нищо, а на всичкото отгоре не е интересна.

Боже, каква наглост, би казала колежката Маргарита Михнева. Тази новина се появи няколко дена след излизането на броя на PC Club, където имахме интервюта с двама от създателите на новия Mortal Kombat и първи в световен мащаб имахме зелена светлина да пуснем каквито и да е илюстрации за играта. Какъв по-удобен момент да бъдем затапени? Но хората са го рекли – каквото сам си направиш, никой друг не може да ти го направи. Отишъл Водолаза на личния ми фенсайт (PlanetMK.com), забърсал де що намерил картинки и, хоп, решил да ги пусне като скрийншоти от тупалката. Занимавали се даже да чистят логото на сайта ми, вместо да прочетат какво съм писал за техния произход, а именно, че са фенски арт и не са представителни за MK5. Можеше поне да им направи впечатление, че героите са в една и съща поза на всяка картинка. Това обаче не е всичко. Като цяло във въпросната новина няма нито едно вярно изречение. Midway чак на 5-ти септември, 2001 г., обявиха, при това не изненадващо, че новият MK ще се появи на 31 септември, 2002 г., за конзолите от ново поколение. Първо, това е в края на третата, а не втората четвърт, а и беше редно да се посочат платформите, за които ще излиза играта. Особено наложително е, ако пишеш за компютърно списание, а дата за PC-версия не е обявена. Естествено това няма как да стане, когато се опитваш да изпреварваш събитията и прокарваш свободни съчинения за факти. На това, какви особени отговори получавах, когато им посочих грешката, не искам да наблягам, не защото нямам какво да кажа, но ще трябва да подкрепя думите си с извадки от лична кореспонденция, а това няма да е етично и ще внесе нов смисъл в целия материал. Искам тази статия да има информативен (най-много критичен) характер, а не да злепоставя целенасочено когото и да било.



Орлин „Водолаза" Широв е пример за това как псевдоредактори с липси в геймърската си култура хронически заблуждават аудиторията на медията, за която работят, с несъществуващи факти.

Така наречените „професионални ревюта" на Game Pro, най-тиражното списание в Америка са наблъскани по две на една страница и дават съвсем повърхностна информация за игрите.

Колко значения има думата "ексклузивно"?

Оставам с впечатление, че колегите от PC Mania просто не знаят нейното значение. Отваряме речника и проверяваме, за да е по-представително. Орлине, Сашо, ексклузивно значи "изключително", но има и друго значение, станало стандартно за пресата, а то е, цитирам филолозите, "дадено само пред представител на една медия". Запомнете това и мислете преди да пишете, че една картинка или новина, която може да се открие на всеки сайт, защото е пусната първоначално чрез официа-

лен press release за масово разпространение, е наистина ексклузивна. Нито старата, позната до болка илюстрация от ранния Unreal 2 енджин, която пуснахте на сайта си, е ексклузивен скрийншот от Unreal Warfare, нито ревюто ви за Max Payne е правено по версия, "дадена само за представител на една медия". Същото важи за новината ви за Duke Nukem: Manhattan Project, тази за Iron Storm и десетките други, където злоупотребявате с дума, чийто смисъл явно не ви е известен.

Митове и легенди за западната преса

За разлика от регулярните крупни издънки на отделни представители на родната специализирана преса, при западните издания се забелязва един, но не маловажен проблем. Списанията се превърнаха в средства за пропаганда на отделни продукти и обслужване на ясни или завоалирани интереси. Типичен пример е американското издание Electronic Gaming Monthly, което в продължение на повече от половин година водеше пресолена (и вероятно добре подплатена) про-Xbox пропаганда и не си спести всякакви хули по отношение на нинтендовския GameCube. В един момент дори си позволиха да сложат привържениците на Nintendo в една-единствена категория – тази на невръстни нищонеразбиращи деца. По този начин те загубиха близо третина от "инфантилната" си аудитория, която се преориентира към списания, които играят по правилата и продължават да твърдят, че няма значение колко добра е дадена платформа, а е по-важно колко усилия влагат разработчиците, за да изстискат максимума от нея.

Западните печатни издания, колкото и митове да се носят за тях у нас – че са с много страници, че са с чудесен дизайн и че са супер-актуални и подробни, почти не отговарят на истината. Да вземем за пример списанията Game Pro и PC Gamer, най-тиражни съответно за Америка и Европа. И двете са с по 200 страници, но всеки, който смята, че това е показател за тяхната подробност и всеобхватност, жестоко се лъже. Направихме си труда да преброим колко страници от общия обем е изпълнен с редакционно съдържание и като теглихме чертата, се разкри грозната истина. В най-реномираните световни издания има цифром и словом средно по 80 (осемдесет) редакционни страници. Останалите 120 се пълнят с едностранични и двустранични реклами. В никакъв случай това не е лошо, рекламата е пари, а парите могат да бъдат инвестирани в хиляди неща по хиляди начини. Тук искам да вметна следното – който ви казва, че прави списание за игри, пък и каквато и да е медия на тази (или друга) тематика, само от любов към геймърството и ви пробутва разни идеалистични лозунги, е пълен лъжец и разчита на наивността на аудиторията. Примери за такива "идеалисти" има и при българската преса, и при западната, примерно, в лицето на "Game Informer". Но да се върнем на темата за страниците и с какво ги пълнят западните колеги. Вероятно мнозина от вас за първи път ще научат, че може да се прави walkthrough (начин за минаване) на рейсинг игри. То, че може, може, ама идеята да се обяснява за всяка писта на Gran Turismo 3 къде какъв завой има и кога да натискате спирачката, е направо перверзна. При това на цели 6 страници. В гореспоменатите списания има точно по два двустранични материала на брой. Останалото е на по една страничка с голям шрифт, с щедро междуредово пространство и МНОГО картинки. Толкова МНОГО, че илюстрациите запълват половин страница. Съгласни сме, че, ако редакторът не се впуска в подробности, може да каже доста неща за посредствените заглавия. Обаче в минималистичните рецензии попаднахме на чакани игри като Max Payne, Medal of Honor и други продукти, които заслужават да им се обърне повечко внимание. В никакъв случай не оспорваме добрите качества на западните издания. Такива (типичен пример са подробните за техните стандарти данни за чакани игри, които не се намират масово из пресата) могат да се открият във всяко едно от тях, но се губят сред странности като

пет превюта на две страници,

чийтове в индустриални количества и огромни картинки, наредени една до друга – без коментар или връзка със съседния материал (Game Informer). През последния месец прегледахме над две дузини от реномираните световни издания с надеждата, че ще открием интересни идеи за съдържание на увеличения обем на PC Club, но с изключение на немците от GameStar и французите от Joystick, нямаше от кого да черпим вдъхновение. Огледахме се и в Световната мрежа, защото електронните медии, макар и различни от пресата, също предлагат оригинални хрумвания. Тук-там...

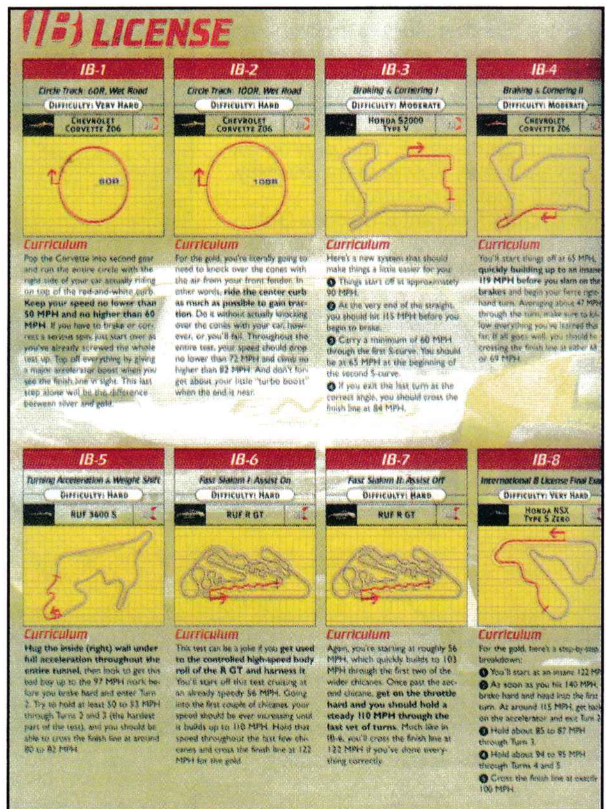
Доскоро любимият ми сайт IGN.com така се опорочи, че е станал почти неузнаваем. Всеки посетител трябва да плати малка сума, за да има достъп до т.нар IGN Insider, където има информация в аванс и филмчета или картинки с по-добро качество. Това е пълна гавра. Исканите пари са малко, но за какво и къде отиват те? В IGN Insider има само материали, дадени БЕЗПЛАТНО за пресата. Гарантирам го, защото направих глупостта да платя за тази безсмислена услуга, която, ако бях обикновен читател, мога да получавам напълно безплатно и на същото качество от GameSpot или Voodoo Extreme. Вярно е, че GameSpot също въведоха платен достъп до част от файловете си, но връзката за сваляне стана неколкократно по-бърза, а и съвсем коректно посочват алтернативни връзки към същите файлове, но на други страници, за нежелаещите и неспособните да отделят финансови средства за ненужна им екстра.

Разни хора, разни идеали, бе казал Алеко Константинов, а аз нямам какво повече да добавя.

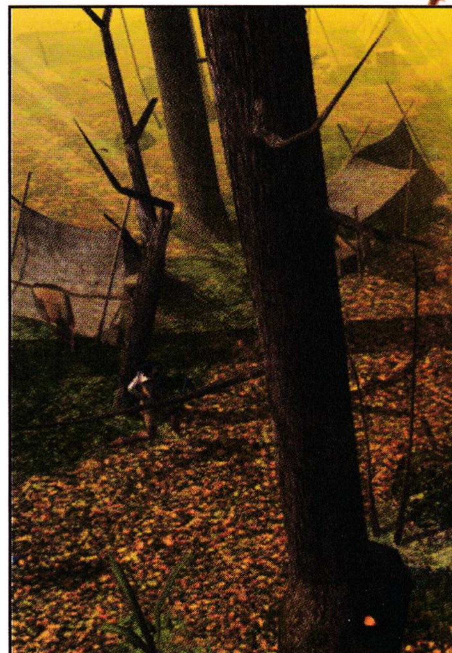


Специалитет на списанието PC Gamer са подобни кратки представяния на чакани хитови игри.

Тук виждаме една от общо шестте страници, на които Game Pro прави подробно и напълно безсмислено Walkthrough на рейсинг-игра.



Neverwinter Nights



Военен лагер в есенната гора.

Голямата надежда в жанра RPG

■ Bioware ■ www.bioware.com ■ TRD: Юни 2002 ■ RPG

BioWare отдавна са се превърнали в кумири за ролевите играчи и са може би единствената фирма, работеща в този жанр, на която може да се разчита безусловно, че няма да се издъни. По собствените им думи Neverwinter Nights е най-мащабният и амбициозен техен проект за всички времена.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Не е приятно, когато в историята на разработката на някоя игра се намеси съдебен процес, както в случая с Neverwinter Nights. Става въпрос за спора около правата за разпространение на това дългоочаквано заглавие. Компанията Interplay, която в миналото издаде Planescape: Torment и Baldur's Gate, загуби юридическата битка за публикуването на следващия предполагаем хит на Bioware – Neverwinter Nights. В края на януари тази година съдът постанови, че правата на разпространение ще бъде дадени на Infogrames, което някои журналисти изтълкуваха като поредния пирон в ковчега на Interplay, които през последните месеци изпадат във все по-дълбока криза. Но геймърите рядко се интересуват от съдебни процеси и темподобни пикантерии, тях ги вълнува въпросът

ФАКТИ

- Прави се от доказани професионалисти.
- Триизмерна графична машина
- D&D трета ревизия
- Пренася свежи идеи от настолните ролеви игри.
- Около 200 заклинания
- Поне 60 чудовища
- Средно 60 часа геймплей за едно изиграване
- Мултиплейър за максимум 64 играчи
- Редактор за кампании

Кога най-сетне ще излезе играта?

По предварителни планове тя трябваше да се появи в първите месеци на настоящата 2002 година. Както често се случва, разработката се проточи и пусковата дата бе отложена за средата на годината, като дори това не е твърдо обещание. Все пак Neverwinter Nights е в доста напреднал стадий на разработка и по думите на създателите ѝ – Greg Zeschuk: "остава само да се полират дребните детайли", което дава на геймърите основание да се надяват, че скоро тя ще кацне на мониторите им в цялата си 3D-красота.

Както вероятно знаете, Bioware обявиха след издаването на Baldur's Gate II и неговия експажън, че всички следващи техни игри (Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic) ще бъдат правени с нова, триизмерна графична машина, която да заеме мястото на прочутия 2D-енджин Infinity. И макар че аз съм един старомоден геймър, който все още не е луднал по триизмерната мода,



Обърнете внимание на реалистичните сенки.



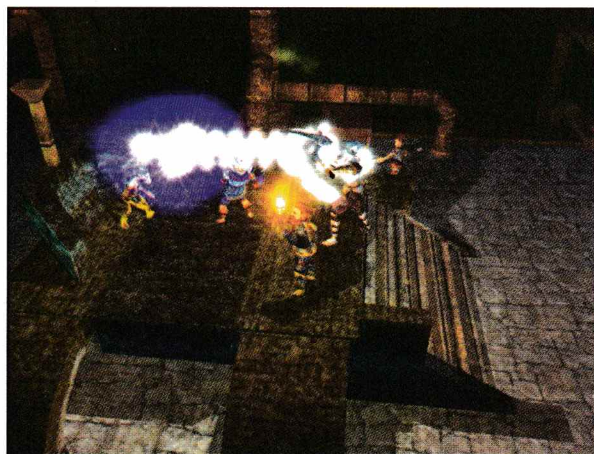
Дух или воден елементал?







Снегът вали, но не се натрупва на преспи.



Магията винаги е изглеждала впечатляващо в триизмерна игра.

във финалната версия всичко ще е шлифовано, а конкретно битките ще са много впечатляващи, тъй като всеки персонаж ще парира, избягва атаки, прави лъжливи маневри и т.н.

D&D трето издание

Neverwinter Nights ще е втората компютърна ролева игра след Pool of Radiance, която използва третата ревизия на правилата Dungeons & Dragons. Предишните заглавия на Bioware ползваха механиката на второто издание на тази система – AD&D (Advanced Dungeons & Dragons). Какво означава тази промяна от гледна точка на играча? Със сигурност в Neverwinter Nights ще получим много повече свобода и разнообразни нови възможности, които не сме имали в Baldur's Gate I и II, Planescape: Torment или Icewind Dale. Третата ревизия на D&D позволява много по-свободно съчетаване на различни класове и раси, както и повече избирани от играча опции за алтернативно развитие на героя. От друга страна, ще трябва да свикваме със съвсем нова бойна система, защото начинът на реализация на битките в AD&D и D&D 3 е коренно различен. Тук няма да навлизам в детайли и да давам примери за евентуалните новости, тъй като авторите все още не са анонсирали официално доколко смятат да преработват оригиналните правила. Повече за основните концепции в D&D 3 можете да научите от статията на стр. 76.

Какво можем да научим от настолните ролеви игри?

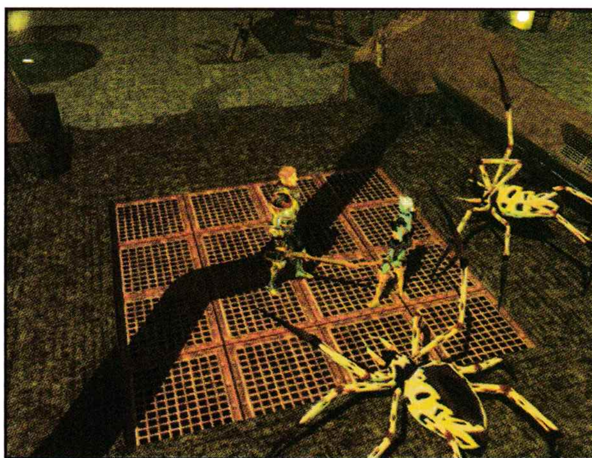
Този въпрос са си задали Bioware, когато са се захванали с разработката на Neverwinter Nights. Защото тяхната цел е била не просто да пренесат Baldur's Gate в три измерения, а да предложат на играчите нещо по-добро и така да вдигнат летвата още по-нависоко. Авторите са потърсили вдъхновение и нови идеи именно от света на настолните ролеви игри, които дават на играчите много творчески възможности и практически пълна свобода. Такъв елемент е например Водещия (в D&D е прието той да се нарича Dungeon Master или съкратено DM), който има грижата да създава приключения и да ги балансира, така че да са подходящи за настоящата група играчи, както и да реагира адекватно в непредвидени ситуации. Естествено, компютърът засега не може да бъде обучен да твори или да мисли (което би означавало създаване на съвсем реален Изкуствен Интелект), но може самото приключение да се направи така, че автоматично да се променя според играчите, участващи в него. Например една битка да бъде по-лека или по-тежка според броя и опитността на героите, които участват в нея. Аналогично ще се променят и наградите – както съкровищата и вълшебните предмети, така и количеството "точки опитност". За баланса в битките ще се разчита на правилата и статистиките на D&D 3, които са тествани повече от всяка компютърна игра, която се е появявала на този свят. Но не само битките ще се нагаждат според героите – играта ще предлага съвсем различни предизвикателства според това дали сте Войн, Маг, Бард или някакъв друг клас, което гарантира безброй възможности за преиграване.

Ако пък някой играч е творчески настроен, то самият той ще се изяви като Dungeon Master – създавайки и балансирайки приключение с вградения редактор на играта. От Bioware обещават той да бъде едновременно удобен за ползване от неспециалисти и изключително мощен – ще може да се редактира едва ли не всичко, чак до такива детайли като създаване на уникални магически предмети. Ще има колосални библиотеки от сгради, чудовища и декорации, които да могат да бъдат ползвани от потребителите. За програмиране на по-сложните ситуации и евентуалното специфично поведение на противниците ще се ползва прост скриптиращ език.

Несъмнено в Internet тутакси ще се появят десетки сайтове с фенски нива, а мрежовата игра ще процъфтява, макар и авторите на играта да не предоставят свой специализиран сървър за целта. 64-ма души в мрежова ролева игра определено звучи примамливо, дори и да не може да се сравнява с мащабите на MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG).

Естествено, че няма как в едно preview да кажа всичко, което е известно за Neverwinter Nights – проектът наистина е колосален, а информация за него – дал Бог. Ако публикуваното в тази статия не ви е достатъчно, то ви препоръчвам да се поровите из Интернет, където ще намерите още много слухове и факти за играта, включително и такива, които си противоречат взаимно. Аз лично не смятам, че има смисъл да ви отегчавам с дребни детайли, много от които вероятно ще бъдат променени в финалната версия. Вече би трябвало да е ясно, че за сериозните ролеви играчи това заглавие е просто задължително. Да се надяваме, че Bioware бързо ще се справят с последните етапи на разработката и скоро ще ни зарадват с най-добрата си ролева игра...

съм длъжен да призная, че всички публикувани картинки от Neverwinter Nights изглеждат превъзходно. Както декорите, така и героите и чудовищата са изпипани до най-дребни детайли, забелязват се много визуални спец-ефекти, реалистични сенки, внушителни магии и други красоти, които могат да бъдат реализирани единствено в три измерения. Имам известни опасения по отношение на анимирането на движенията на героите, които поне на скрийншотите обикновено седят в неестествена скована поза, дори когато се предполага да участват в битка. Но това си остават само опасения, тъй като качеството на анимациите рядко може да се прецени по статични картинки, а и играта все още се разработва. Дизайнерите обещават, че



Гигантски паяци – колко романтично.

Zero-G

Готови ли сте за екшън при пълна безтегловност?

■ Strategy First ■ www.strategyfirst.com ■ TRD: Q3 2002 ■ Action



Макар че живеем в 3D-свят, ние не се възползваме пълноценно от трите му измерения. Печално! Дори муха, блъскаща се в стъклото поради лошия си pathfinding, е в по-изгодна позиция от нас!

Искам да полетя. Отдавна (някъде от времето на подводните битки в Tomb Raider 2) си мечтая за 3D-екшън, в който гравитацията да не е ограничение за героя. И ето го и него. Феновете на опростените симулатори ще се почувстват в свои води, но без съмнение за всички тази игра ще бъде едно хем познато, хем напълно ново преживяване.

Веселин Жилов
sadnesstinker@lycos.com

Tribes в Космоса – такова определение дават на Zero-G Marines. Вие сте член на малък отряд, а битките се развиват в – както подсказва заглавието – среда с нулева гравитация. Не сме заковани за пода (нито за каквато и да е повърхност) и свободно се носим в пространството. В състояние ли сте да си представите каква свобода, каква уникалност ще даде това на геймплея, на екшъна, на нивата, на тактическите хитрости?

Но по ред. Държите да знаете историята? Историята няма абсолютно никакво значение за такъв тип игра. Но все пак са измислили нещо.

И така, годината е 2353. В орбитална биохимична изследователска станция настъпва авария. Експеримент с някакъв непознат вирус бива саботиран от терористична групировка, позната като Съвета на Девette и предвождана от тип на име Nihilo ("nihilo" значи "нищо"). Кой ли е Nihilo? Дали не е някой нихилист? Тези така важни въпроси засега остават без отговор. Но моля ви, да не се разсейваме – положението е сериозно! "Лошите" са заразили доста хора. И какво, според вас, се случва със заразените? Разбира се – умовете им биват обсебени и те стават като марионетки в ръцете на терористите.

Вие командвате отряд

командоси, обучени за бой в безтегловност

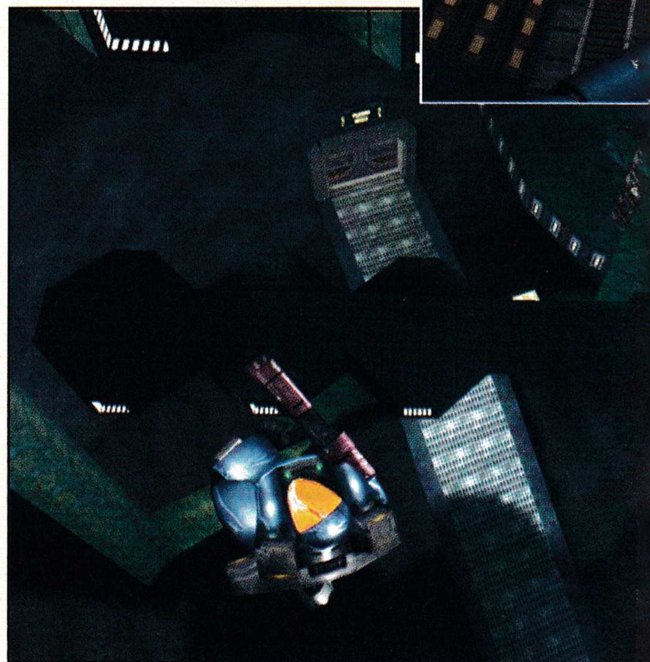
Изпратени сте да проверите защо орбиталните станции не дават отговор. Някъде в началото убиват вашия командир и главният герой (т.е. вие) заема неговото място. Трябва да прочистите от обсебените няколко космически станции из нашата мила, безвъздушна, студена и смъртоносна Слънчева система, преди заразата да стигне Земята. Впрочем, там май изобщо не знаят какво става при вас.

Действието се развива в различни космически станции и в космическото пространство около тях. Самите станции са проектирани за живот в безтегловност. Това доста променя дизайна на нивата. Вместо да вървите нагоре-надолу по стълби, ще летите из отвесни тунели. Може да не ви изглежда кой знае какво нововъведение, докато не разберете колко опасно е, когато врагът ви устройва засади отгоре или отдолу. Лошковците често са позиционирани на странни места.

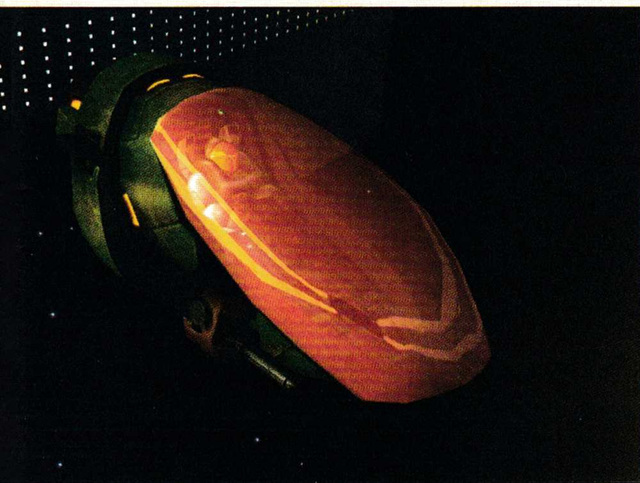
Нормално ще е някой да се рее в горния ъгъл на някоя стая

Дизайнерите на играта работят върху битки, при които ще трябва да използвате всички три измерения в околния свят, за да оцелеете. Затова не очаквайте, че ще се измъкнете, като просто си стоите на земята и стреляте по летящите противници.

Добавени са два допълнителни клавиша за директно придвижване нагоре и надолу. Тествалите управлението твърдят, че контролът върху движенията на вашия герой е отличен (макар че ще ви трябва малко време да свикнете). Склонен съм да им вярвам – имам личен опит с подобен тип игри и зная, че добър и



Marines





удобен контрол е възможно да се направи.

Както подобава на един космически пехотинец, вие сте екипирани със специален скафандър, известен още като Exoshell. Той ще ви снабдява с кислород (ще чувате тежкото си дишане... впрочем атмосферата в играта ще е доста напрегната, зловеща и мрачна).

Exoshell-ът има три разновидности (scout, heavy и army), които подсилват тактическия елемент в играта. Стандартният модел ви дава по-голяма скорост и по-малка броня. Този с по-голямата огнева мощ върви и с по-малка повратливост. Третият exoshell съчетава по малко и от двете. Тук трябва да спомена, че превозните средства, които споменах по-горе също имат различни предимства и недостатъци. Така че избирайте внимателно!

Различни части от вашия exoshell могат да бъдат разрушени. Ясно ви е какво означава това. Ако достатъчно повредите, например, десния ръкав на вражеския exoshell, то той няма да може да използва оръжия, екипирани от тази страна на неговия костюм. Героят ви има и

гравитационни ботуши, с които може да се закача за пода във вътрешността на сградите

В играта има и специфичен физически модел, придаващ реализъм на безтегловната среда, сред която се намирате. Преведено на български, това значи, че ако стреляте с някакво голямо оръжие, откатът ще ви отхвърли назад, ако не внимавате.

Няма строга последователност, в която да изпълните мисиите си. Самите те ще са нелинейни. Разбира се, от действията ви до голяма степен ще зависи онова, което ви очаква по-нататък. Например, имате за задача да нахлуете в някаква база. Как ще го сторите? Ако решите пътя ви да мине през оръжейната, това би се отразило много добре на огневата ви мощ. Но пък ако нахлуете през затворническия сектор, бихте могли да освободите хора, които да се бият на ваша страна.

Някои мисии ще ви дават възможността да контролирате охранителни камери, оръдейни кули и комуникационни средства из нивото. Ще има много възможности да си свършите работата както по рамбовски, така и с изтънчени, потайни номера, познати от шпионските филми.

В single player mode можете да дадете заповеди на своите съотборници (от сорта на атакувай, пази, разузнай, ела с мен и т.н.) Те могат да ви осигурят прикриващ огън, да задържат противници, така че да не ви последват или да държат вратите затворени, така че врагът да не нахлуе вътре.

Ще имате различни превозни средства, като например outrider (можете да го видите на картинката), и совалка, която превозва до четирима души. Да не забравяме и транспортерът, който има голяма огнева мощ. С тях ще можете да се превозите до места, които по друг начин са недостъпни.

Сред оръжията ще има някои, специално проектирани за стрелба в безтегловност, както и такива, които не убиват врага, а само го обезвреждат временно.

В мултиплейър ще можете да изпълните заедно мисиите за single player, или да се впуснете в типичен deathmatch или capture the flag (готвят ни и разни "изненади"... хм, ще видим...)

За графиката... Твърде много сиво и кафяво ще има за нечий вкус. Аз лично (Quake, Quake) много обичам индустриалните декори. Авторите са създали енджин, към който ще има и допълнителни ефекти за притежателите на видеокарти като GeForce 3. Не съм много сигурен какъв ще е крайният резултат. Съдейки по видяното и чутото досега, геометрията на нивата е достатъчно комплексна, а механиката на околния свят е доста убедителна. Авторите са се старали да постигнат автентичност на пейзажа (съзвездията и планетите наоколо ще са така подредени, както в действителност бихме ги видели, ако сме в тази част на Слънчевата система). Освен това енджинът позволява плавен преход между големи отворени и затворени пространства и надписът "loading" няма да се появява на монитора ви по време на мисия. Оригиналната идея на тази игра, наред с Halo, ще кара феновете на екшън-игрите да тръпнат в очакване.



Grand Theft Auto III

18
Забранено за непълнолетни!

Перфектна симулация на престъпен град и още нещо...

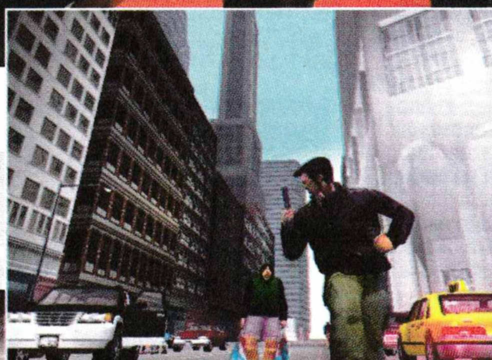
■ DMA Design/Take 2 International ■ take2games.com ■ TRD: April 2002 ■ Action

Читателю, може би ти си последният индивид на земята, който продължава инертно да ротативчи като латерна старата си песен, че игричките са за деца и са много лошо нещо, защото не позволяват на подрастващите да оценят красотите на живота и ги откъсват от реалността. Не, разбира се, читателю, ако беше от този тип дървени философи, просто нямаше как да четеш тази статия в PC Club, тъй като щеше да си в клетка в зоопарка, да четеш "Демокрация", докато учените се опитват да установят от коя планета падаш.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

За насилието в игрите се говори всеки път, когато някой янки изпозастреля съучениците си и още отсега мога да се обзаложа кой ще е следващият обвинен продукт на развлекателния бизнес за следващото (не давай, Боже!) училищно меле. Игри като Quake, Carmageddon и Mortal Kombat ми се струват вече като невинни серии на детския сериал "Покемон" в сравнение с бруталността, която буквално извира от третата част на популярната поредица Grand Theft Auto. Бързам да уточня, че новата версия не е излязла за PC, това се очаква да стане до няколко месеца, но след като изчетох хвалебствените рецензии на западните издания за версията за PlayStation 2, и имах възможността да я разцъкам за малко, реших, че си струва да драсна няколко реда като предварителен поглед за компютърния вариант.







Този продукт не трябва да се предлага на малолетни!

В началото на новия GTA вие сте дребен престъпник, който поема вината за издънката на своето гадже при обир на банка. Докато пътувате оковани с още няколко затворници към изправителната институция, група апаши атакува превозното средство и ви дава шанс за нов живот. Живот, пълен с нови предизвикателства и възможности да се издигнете в йерархията на престъпния свят в Liberty City, където всеки квартал се управлява от различни мафиотски организации. Първите ви мисии ще са своеобразен tutorial и служат за въвеждане на играча в изцяло променения облик на третата серия спрямо известното от GTA1/2. Интересното е, че, ако желаете, можете да не изпълнявате зададените мисии, а да обикаляте съвсем свободно из града и да вършите поразии на

свободна практика. Към сюжета ще се връщате, когато ви скимне, при това можете да избирате коя точно поръчка да изпълните, като това ви гарантира, че най-вероятно ще минете играта, пропускайки редица мисии, и е добър стимул периодично да я преигравате. Със сигурност, когато се пристрастите към уникалния геймплей, ще искате да разнесете цялата дрога на италианската мафия до кръстовищния дистрибутор, а пребиването до смърт с бухалка на враговете на Якуза няма да ви насити. От друга страна, тези от вас, непонасящи да имат шефове над себе си, които да им подвикват "хлапе" или пресилено свойски "приятел", могат с часове да прекарват времето си зад монитора, като изследват огромния град, търсят бонуси, измъкват и пребиват шофьорите от автомобилите им, и с чуждите возила да газят обемисти лелки с пазарни чанти или просто да задирят проститутките по тротоарите.





Нов облик – нов геймплей

GTA3 е изцяло триизмерна, но това няма нищо общо с факта, че просто така е модерно. Сега вече ще можете да бродите из всеки регион на Liberty City и изцяло да се потопите в бруталната, но същевременно изпълнена с черен хумор атмосфера. Ще управлявате главния герой в 3rd person перспектива, което ще ви осигури по-безпроблемно боравене с арсенала от оръжия, необходим за изпълнение на мисиите или изпълзване от пазителите на реда, ченгетата. Включена е и опция за поглед на камерата отгоре-надолу, както в старите серии, но това повече ще навреди на усещането за свобода, пък и сами ще се убедите, че не върши добра работа в по-сложните операции. А свободата е почти неограничена. За разлика от предишните части, вече ще можете да влизате в сградите, да ровите из апартаментите, да се качвате на покривите и оттам да стреляте с ракетомет по полицейските хеликоптери, които ще следят всяка ваша стъпка, ако привлечете прекалено внимание върху себе си. Ще можете и просто да скочите от покрива и така да сложите край на живота си на отрепка. Решението си е ваше.

ОРЪЖИЯТА

- Ръце, крака и други опасни части на тялото
- Бухалка
- Пистолет Колт
- Узи
- АК-47
- M16
- Снайпер
- Помпа
- Ракетомет
- Коктейли Молотов
- Гранати
- Огнехвъргачка

Трудно ли се управлява такава мащабна игра?

DMA Design са изпипали управлението на героя ви и на колите, които ще задигате, до най-малките детайли. Липсва излишното усложняване чрез въвеждане на много и често безсмислени бутони, но по никакъв начин не са ощетили възможните действия. С малко клавиши играчът ще може да шофира автомобили, да си сменя радиостанциите, да изскача от горящите ламарини, да ходи, тича, спринтира, скача, отваря врати, да управлява лодки, да борави с 11 оръжия, да отваря вратите на всяка от 81-те брички и да ги ползва както сметне за добре...

Дори всяко от тези 81 превозни средства си има свое поведение и показатели на пътя. Това е доста приятно решение на DMA Design като се има предвид, че по-голямата част от играта е в колите и през съвсем малка част героят ходи пеша.

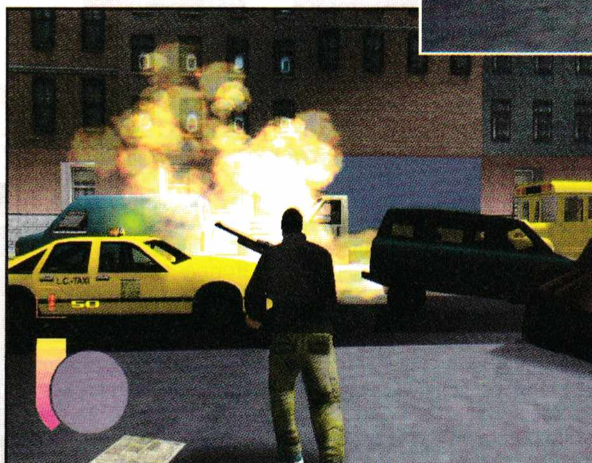


Например камионите за отпадъци са тежки и бавни, но с тях ще можете да пометете всичко, що се изпречи на пътя ви. От друга страна, мафиотските баровски модели ще са бързи, а това неведнъж ще ви спасява от разгневените, търсещи повишение полицаи. Повечето автомобили в града обаче ще са от среден клас и във всяка от тях ще усетите оригинална атмосфера. Да речем, по това на коя станция е радиото, ще можете да разберете по какво си пада притежателят ѝ. Не че има някакво значение, като се има предвид, че преди да му задигнете бричката, сте го пратили в небитието или няма да излезе от болница за няколко месеца напред. Все пак похвално е, че авторите са осигурили над час и половина разнообразен саундтрак. В зависимост това коя станция си пуснете, ще слушате класическа музика, поп, реге, ток-шоута на живо (с типичните забавни обаждания на глупави слушатели и рекламни прекъсвания), хип-хоп, дръм енд бейс, тренс, ретро от 80-те години и т.н. Като добавим и професионалното озвучаване на всеки от персонажите с гласовете на холивудски звезди като Робърт Лоджия, Майкъл Медсън, Джо Пантолиано, Кайл Маклоклън и др., можете да сте сигурни, че създателите са хвърлили много усилия и средства за направа на първокласна игра.

ЛЮБОПИТНО

Оценка на IGN.com на версията за PS2:	Оценка на GameSpot на версията за PS2:
■ Графика: 8.5	■ Графика: 9
■ Звук: 9.8	■ Звук: 10
■ Геймплей: 9.6	■ Геймплей: 9
■ Общо: 9.6	■ Общо: 9.6

Grand Theft Auto 3 спечели наградата на GameSpot за конзолна игра на 2001 г.



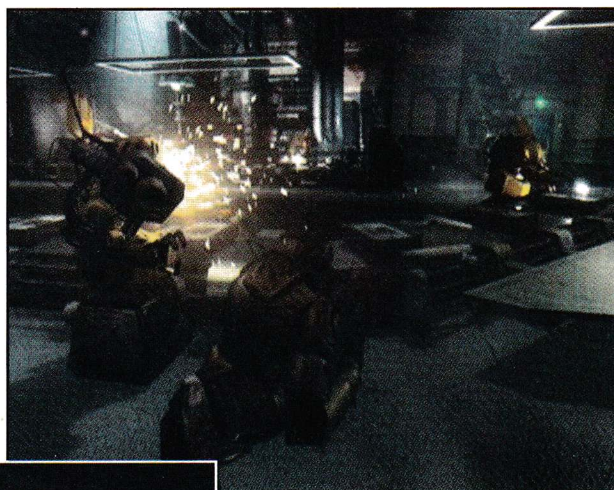


DUALITY

Кибер-пънкът се завръща

■ Trilobite/Phantagram ■ www.e-duality.com ■ Action/RPG ■ TRD: Q4 2002







Излезлият наскоро Soul Reaver 2 показа, че оригиналните идеи създават шедьоври, с които можете да прекарате десетки часове пред PC-то. Дано и този път испанците не ни подведат!

Антони Попов
cloud_strife@abv.bg

Duality е дебютният проект на Trilobite Graphics – малка компания, основана през 1998 година от екс-членове на Pyro Studios, прочули се с "Commandos: Behind enemy lines" и излязлата наскоро втора част "Commandos2: Men of courage". Duality ще бъде в така актуалния напоследък хибриден стил – Action-RPG, в който действието се развива в стандартния third person (Oni, Heavy Metal FAKK 2), а в същото време вашият герой "вдига" нива и трупа точки на определени показатели (Diablo2).

Действието се развива във футуристичен Ню Йорк, крайно урбанизиран, тъмен и мрачен град, приютяващ отрепки и престъпници от всякакъв калибър. Логично нашият човек, с постното име Травис, е добрият герой в тази история, който трябва да разбие, смаже и пасира лошите момчета. Гореспоменатият

Травис е наемник,

приемащ поръчки от всякакъв характер. Той е нает от голяма компания, занимаваща се с разработка на нови технологии и биоинженерство, за охрана на строго секретна лаборатория, съдържаща ценна информация, както и най-новия продукт на компанията. Конкуренцията обаче не спи и решава да сложи ръка на откритието. За съжаление при извършването на обира главният ни герой изпада в безсъзнание (не защото не е закусвал сутринта), а крадците, необезпокоявани, прибират това, за което са дошли. Явно те са били много добри, нито един сензор не е бил задействан, нито една камера не е заснела нищо и въпреки чудовищните мерки за сигурност никой нищо не е видял или никой нищо не помни. Проблемът за изчезването на продукта не е вече толкова актуален, колкото връщането му обратно на неговите притежатели. По време на мисиите си Травис ще се срещне и с другите два персонажа в играта – хакерката Сам и виртуалното същество на име Кюб, които по пряк или косвен начин са свързани с инцидента.

Според Trilobite ще имате възможност да играете и с трите персонажа, което значи, че става въпрос за три коренно различни геймплея. По-голямата част от играта ще играем с Травис, който най-често обича да разрешава проблемите си с юмруци и стрелба. С него ще участваме в почти всички батални сцени и типичните за third person екшъните неща. Той разполага и с най-голям арсенал не само от оръжия, а и от екипировка, нужна за stealth мисии: импланти, сензори, оптични камуфлажи (като този на Хищника:)), а на ръката си има вграден автоматичен пистолет. Единствено наемникът разполага с автоматично прицелване, при което е нужно да натискате само спусъка на оръжието. След като си набележите целта,

компютърът сам избира зоната, в която ще направи най-много щети на противника

Това е доста интересно решение на авторите, въпреки че лишава играча от удоволствието сам да реши дали да изненада неприятеля с бърз и изненадващ изстрел в гърба или нежно да го тресне в главата. Дано във финалната версия на играта има възможност тази опция да се сменя.

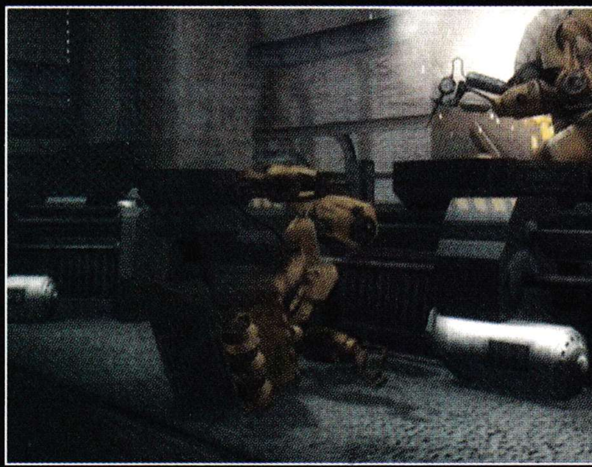
Определено по-интересният момент в Duality ще представлява

играта с другите два персонажа

Сам, въпреки женствеността и красотата си, е успяла да навлезе дълбоко в света на компютърните технологии и да овладее до съвършенство изкуството на хакерството. Открие ли компютърен терминал, моментално всички нейни проблеми стават лесно решими. Поради слабата си физика тя не е толкова добър боец в реалния свят и с нея ще трябва да играем по-предпазливо, избягвайки враговете. Тя също може да си служи с оръжия, но по-неефективно от Травис и нейното прицелване няма да е автоматично. Когато е свързана към мрежата, Сам става уязвима за атаки от реалния свят, затова тя ще може да залага капани и сензори около себе, за да предотвратява това. В кибер-света хакерката има почти неограничени възможности, проникването в компютърни системи ще се явява под формата на логически пъзели, а битките с антивируси и други защитни програми ще се провеждат с магии! Да, правилно разбрахте! Благодарение на така наречената "Program Bible", която в реалния свят представлява нещо като наръчник на хакера, но в кибер измерението "Spell Book" (кой не си е мечтал да прасне един Fireball на PC-то си след поредната забивка, причинена от Windows:)).

Кюб приживе е бил професор, но поради инцидент по време на експеримент той губи своята физическа форма и се превръща в нещо като компютърна програма, затворен в потребителската мрежа на света. За разлика от другите персонажи, когато Кюб качва нива, силите му отслабват, защото така той се приближава до пълното си превръщане в програма и губи самоличността си, както и възможността да се бие срещу злото. Сюжетът ще е нелинеен. Освен главната задача ще се появяват и много други странични куестове, които можете да изпълнявате в различна последователност, и така да улесните или затрудните по нататъшните си действия. Авторите оприличават играта си на Metal Gear Solid, поради начина на ротация на камерата и управлението на героите, въпреки че в кибер пространството то ще е много различно, поради факта, че последното се подчинява на съвсем различни физически и компютърни закони. Враговете няма да са много на брой, но затова пък ще имат съвсем различни начини на бой. Например роботите и киборгите, залагайки на своята мощ, ще опитват главно фронтални атаки. Хуманоидите няма да действат индивидуално, а като тим: ще се прикриват взаимно, ще се опитват да ви заобиколят и да ви устроят засада или използвайки числеността, да ви нападнат едновременно.

След прегледаните скрийншотове мога да твърдя, че играта ще изглежда повече от добре, въпреки 2 000-те полигона на човек някак смешно на фона на 20 000 в Unreal Tournament 2), които с новия енджин на Duality ще приличат на 8 000. Играта ще използва CG технологията, което значи, че cutscenes ще бъдат повече от красиви. Естествено ще бъде пусната за конзоли и по-специално за X-Box като графиката ще бъде оптимизирана специално за нея.



Мултиплейър – ще има!

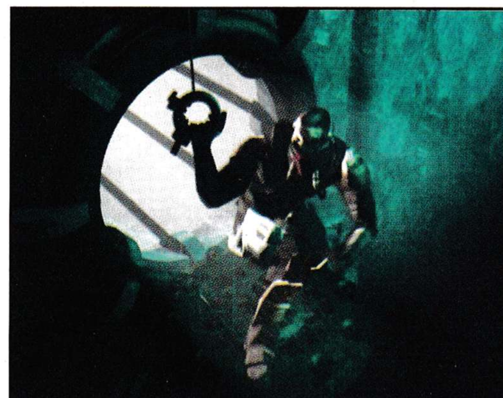
И предвид гореизброените герои и различни начини на игра, той би трябвало да бъде доста интересен и нестандартен. Представете си как играете с компания в кварталния клуб, опитвайки се да хакнете с дружни усилия поредния компютърен терминал, а приятелите ви до вас усърдно ви пазят от свистящите куршуми и гранати.

С разпространението са се заели Phantagram, а самата игра можем да очакваме за Коледа 2002.









Join the Family!

MAFIA

■ Take2/Illusion Softworks
■ www.mafia-game.com
■ P3 700, 128 RAM, 3D Video
■ Action ■ 1 CD

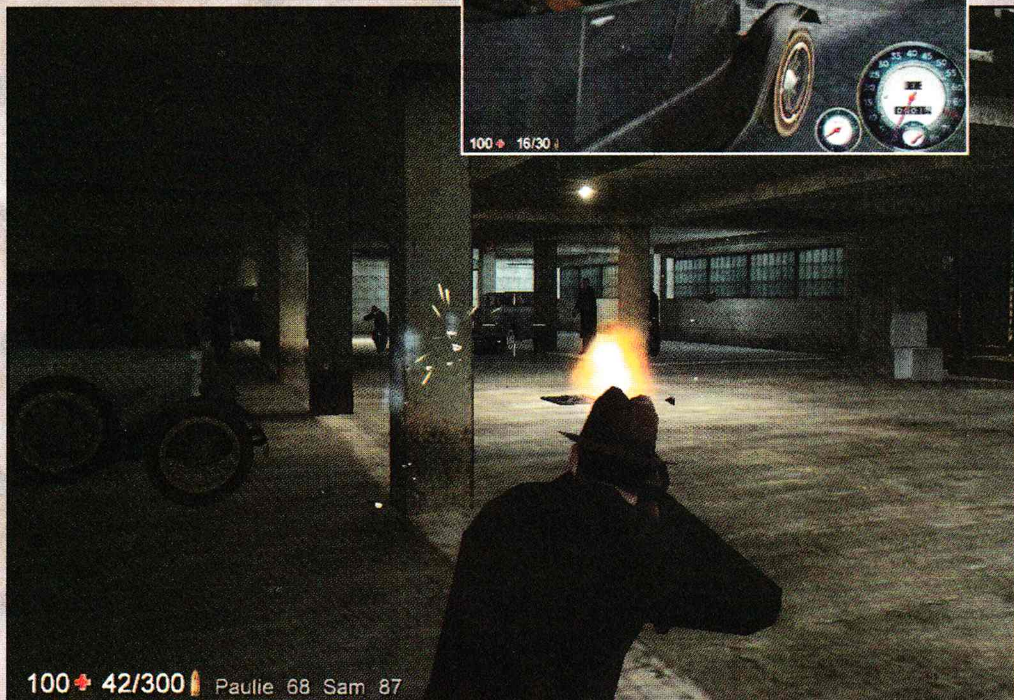
САЩ в края на 20-те години. Това е епохата на най-могъщите мафиотски групировки, които са пуснали пипалата си във всички сфери на живота. Един ден във вашето такси се качва поредният клиент. Той иска да бъде закаран до една църква в центъра на града. Вие палите колата и бавно тръгвате към целта на пътуването. След пристигането мълчаливият пътник си плаща и слиза. В същия момент вратата на таксито се отваря и в него нахлуват двама задъхани мъже. Това е моментът, който изцяло променя живота ви. Единият от непознатите изкрещява: "Дай газ! Иначе сме мъртви! Това важи и за теб!". Другият вади пистолет. Докато още сте в шок от случката, край вас преминава автомобил, от който започват да стрелят по вас. Това е достатъчен аргумент, за да дадете веднага газ и да се опитате да спасите вашата и на вашите спътници кожа. Няколко минути бясно каране по-късно вие и вашите спътници се намирате на сигурно място. В знак на благодарност те ви предлагат да започнете работа за един от най-големите кланове на мафията в града. След инцидента сте наясно, че ще трябва да се разделите с любимото такси, така че така или иначе ви трябва нова работа и предложението е прието... Добре дошли в света на Mafia!





Играта, която ще детронира Max Payne като най-добър 3rd person shooter? Заглавието, което ще засенчи появата на Grand Theft Auto 3 за PC? След 3-годишна разработка Mafia: The City of Lost Heaven най-накрая е готова и PC Club е първото издание в света, което получи възможност да тества новия мегахит.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



След инсталирането на Mafia: The City of Lost Heaven първата ми мисъл беше: "Това не съм ли го виждал някъде?" Реално погледнато, чехите от Illusion Softworks са взели малко от Max Payne, малко повече от Grand Theft Auto 3 и са направили доста интересна и най-вече изключително забавна смесица между двете игри. Задачата да се мериш с тези две доказани заглавия е доста амбициозна и най-радостното е, че младият екип, работил в продължение на 4 години върху Mafia, се е справил.

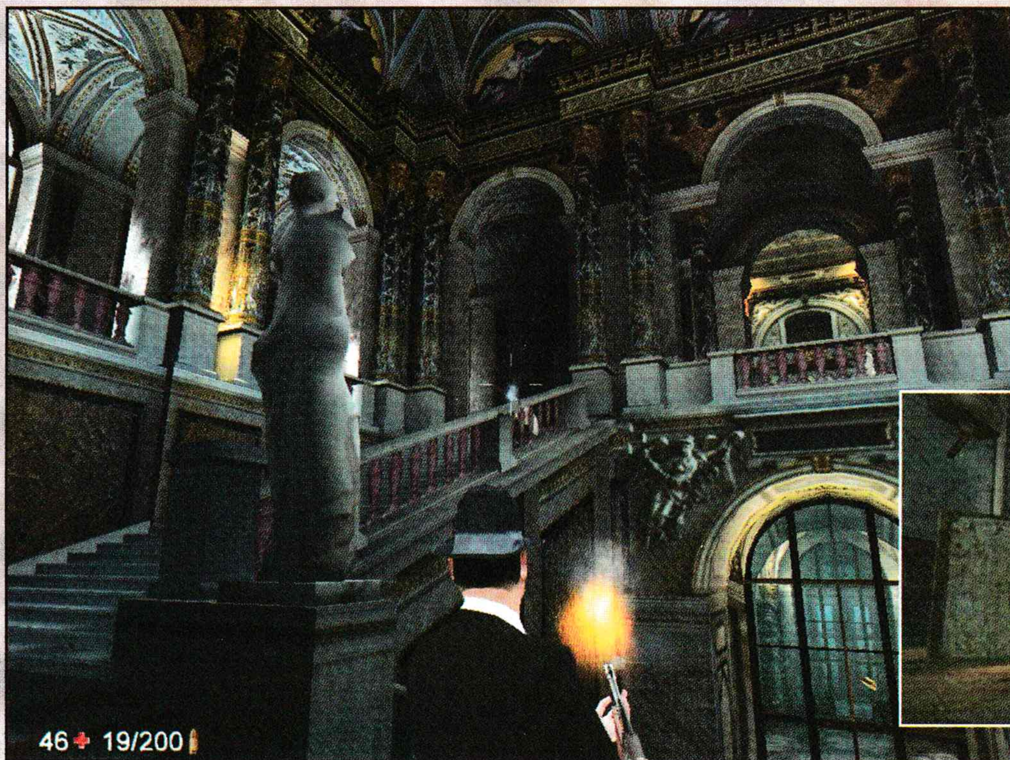
Историята е пълна с гангстерски клишета. Поемате неблагодарната роля на младия таксист Томи. В началото вашият човек има споменатата вече доста неприятна среща с банда мутри, които по време на бягство приватизират таксито му. Изборът в случая е много прост: или давате газ до дупка, или чисто и просто умирате. Томи случайно се оказва невероятен шофьор и успява да се измъкне от преследвачите и да спаси кожите на своите малко необичайни клиенти. Резултатът от тази ви акция в началото води до доста

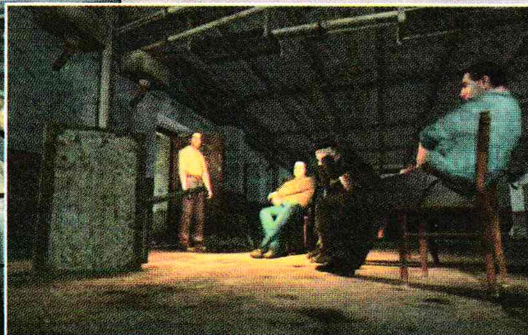
апетитна оферта от мафиотския клан Салиери,

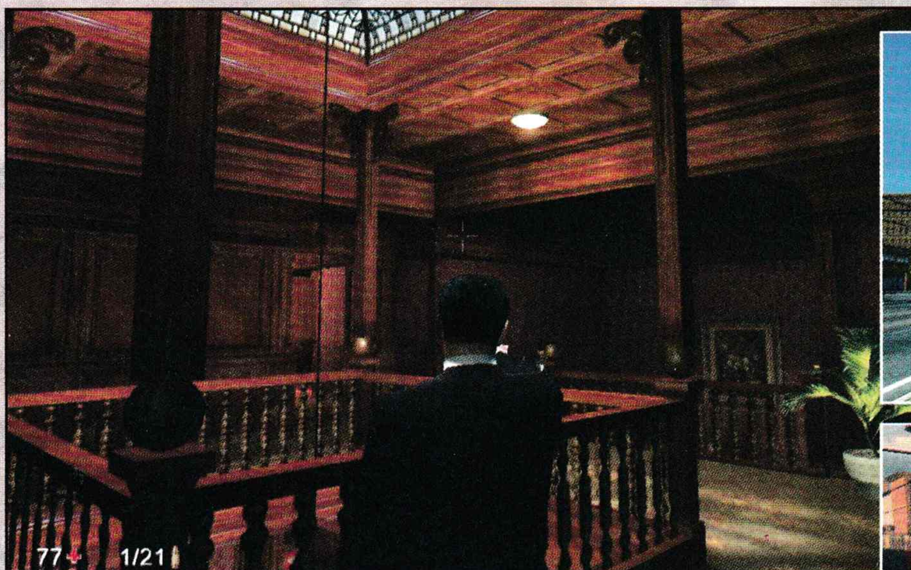
който ви предлага да постъпите в редиците на Семейството, за да можете в пълна степен да оползотворите очевадните си таланти по възможно най-доходоносния начин. Томи обаче е честно момче и в началото отказва да се присъедини към гангстерите. Малко по-късно те все пак успяват да ви "убедят" и така започва вашата кариера в редиците на мафията... Цялата история на вашия възход и падение в редиците на Семейството се разказва като ретроспекция. По време на цялата игра Томи дава показания пред полицията и си припомня за своите най-велики дела в подземния свят. Всичко това е поднесено по невероятен начин с помощта на филмчета, които са правени с графичната система на играта и освен всичко друго са перфектно интегрирани в самия геймплей. На отделни места между мисиите ще видите как безпощадно пребивате невинен човечец, който не си е платил рекета, как се саморазправяте с други мафиоти, които

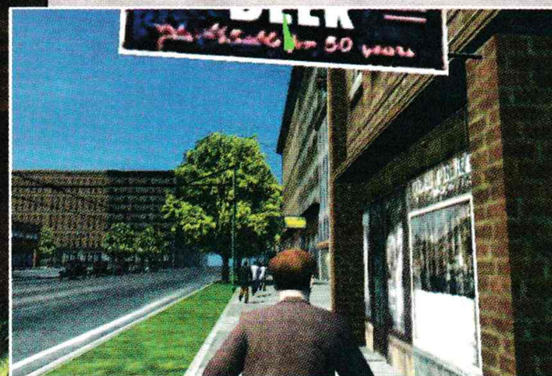
КАКВО ТЕСТВАХМЕ?

- Версията на Mafia, по която е написана тази статия, е бета от 1.2.2002 г., която ни беше предоставена от Illusion Softworks и Take 2 Interactive специално за този тест. Самата игра е практически готова и ще се появи на пазара в началото на март. Бетата, която тествахме, включва всички нива на соловата кампания и според програмистите на Illusion се различава от финалната версия единствено с отсъствието на музика.
- Редакцията на PC Club иска специално да благодари на Лукаш Курже от Illusion Softworks и на Габриел Вундерлих от Take 2 за оказаното съдействие.











са имали глупостта да закачат вашата възлюбена или пък елегантно превръщате скъпата кола на неудобен местен бизнесмен в купчина старо желязо.

Всичко това обаче е само външната страна на нещата. Mafia: The City of Lost Heaven безспорно е играта с най-силен сюжет и най-впечатляваща атмосфера поне от Max Payne насам. В интерес на истината на моменти творбата на Illusion Softworks дори успя да ме грабне повече от миналогодишния шедьовър на Remedy и 3D Realms. Радостното е, че авторите на Mafia са успели да подплатят брилянтната презентация и с отличен геймплей. Мисиите са изключително разнообразни. Така например една от задачите ви е да взривите един хотел, защото мениджърът е имал глупостта да се опитва да мами вашите работодатели. В друга мисия трябва да се вмъкнете незабелязано в една вила, за да откраднете поверителни документи. В един момент пък се налага да си играете на бодигард и да предпазите вашия Кръстник от опит за атентат, организиран от враждебна групировка. Естествено има и по-гангстерски прояви като банкови обири, шеметни гонитби с полицията и мафиоти от конкурентни кланове.

Самата игра се състои от две части. Във всяка мисия ще имате възможност да се изявявате като нормален пешеходец и като шофьор на някоя кола. Пешеходната част на Mafia е типичен 3rd person shooter от типа на Max Payne. В тази част от играта имате на разположение и солидно количество пушкала. Те започват от обикновен боксер и класическата бейзболна бухалка, които служат идеално за пребиване на послаби противници, минават през традиционните пистолети, пушки и автомати и стигат до няколко модификации на тема взривове. Когато не се занимавате с "благородната" дейност да се опитвате да убиете някого, обикновено се намирате зад волана на някоя от близо 60-те коли в играта. Добра идея на Illusion Softworks в това отношение е, че интерфейсът на играта се запазва изцяло същият и в шофьорската, и в пешеходната част на Mafia. Така няма нужда непрекъснато да се чудите кой клавиш какво точно прави в момента и всичко е доста прегледно. Въобще за интерфейса могат да се кажат само добри думи. Създателите на Mafia са успели да направят управлението на Томи максимално опростено, така че геймърите няма нужда да разучават по един ден контроли, а направо могат да се впуснат в кървавия екшън. Но да се върнем на колите. Както вече стана дума, те са огромно количество и покриват горе-долу всичко, което е имало по шосетата в края на 20-те години на миналия век. Ще можете да карате

Графика
9
Звук
9
Геймплей
9
Общо
9

спортни автомобили, лимузини и най-обикновени возила за масова употреба

За съжаление Illusion Softworks не са имали право да използват оригиналните модели, така че трябва да се задоволите с измислени имена, но за това в интерес на истината не е чак такъв проблем. Много по-важно е, че програмистите са успели да създадат действително реалистичен физичен модел на колите. Самите Illusion Softworks описват карането в Mafia като "Gran Turismo" с коли от 20-те години" и не са далеч от истината. Естествено всичко е много екшън ориентирано, но все пак има и сериозна порция реализъм, така



че не се чувствате като в други игри, където разликата между пешеходната част и карането е само в появата на арматурно табло на монитора :)

Това е особено важно като се има предвид, че Mafia предлага и

възможност за multiplayer

В първоначалната версия на играта той е малко ограничен като възможности и в най-общи линии предлага типично екшън рали в мрежа, само че с ретро-автомобили. За по-късно авторите обещават и безплатен upgrade, който ще позволява и мрежови престрелки с други мафиоти, но поне за момента това е само добро пожелание, което тепърва трябва да се осъществи.

Сега да видим и какво предлага Mafia във визуално и звуково отношение. За съжаление версията, с която разполагаме, няма музикален съпровод, но от авторите обещават във финалната игра да има епичен soundtrack. Звуковите ефекти и говорът са на изключително високо равнище. Личи си, че са използвани професионални актьори, които освен всичко друго говорят и със съответния акцент. Това е особено важно като се има предвид, че в играта има изключително много диалози, които са пряко свързани с развитието на действието и една издънка в тази насока би била направо катастрофална за цялостното усещане. На тема графика Mafia също няма нужда да се страхува от съпоставката с конкуренцията. Illusion Softworks са използвали тяхната собствена графична система LS3D, която е в основата и на Hidden & Dangerous 2, която ще се появи по-късно тази година. Гледката, която ви очаква на монитора, е доста приятна и по нищо не отстъпва на преките конкуренти Max Payne и Grand Theft Auto 3.

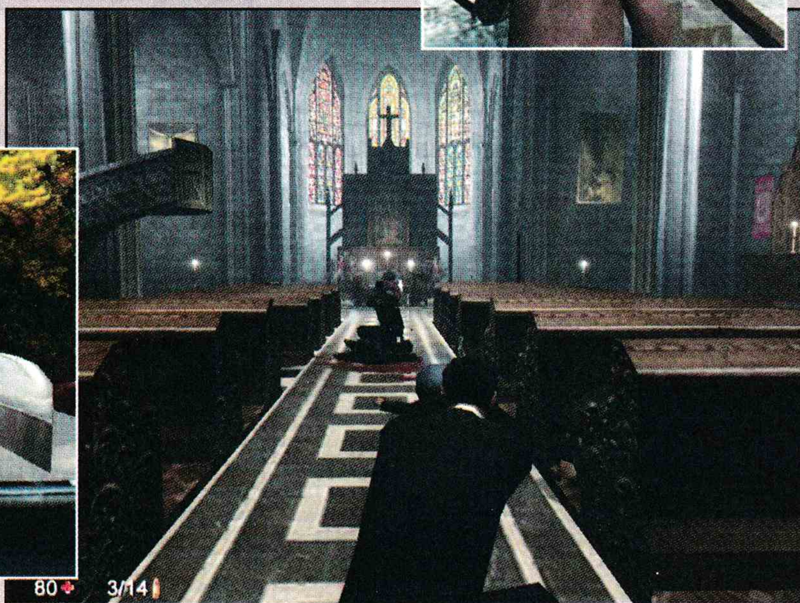
– +

Плюсове:
- Много добра атмосфера.
- Силен сюжет.
- Добра графика.
- Добър звук.
- Разнообразен геймплей.

Минуси:
- Твърде линеен сюжет.
- Сравнително високи системни изисквания.







Лукаш Курже

Завеждащ отдел "Връзки с обществеността" на Illusion Softworks

Никола Дърпатов: Разкажете ни за създателите на Mafia и правенето на самата игра?

Лукаш Курже: Хората, отговорни за правенето на Mafia, в голямата си част са същите, които преди години създадоха Hidden & Dangerous. Естествено имаме и нови попълнения в екипа. Повечето от новобранците преди това са участвали в правенето на по-малки игри. Графичната система е създадена специално за Mafia от отделен екип програмисти. Цялата работа отне около 3 години, като в проекта участваха над 40 души.

Никола Дърпатов: Mafia предлага едновременно 3rd person екшън и каране на коли. Как съчетахте двете неща?

Лукаш Курже: Основната ни идея беше двата компонента да са балансирани. В повечето случаи играчът трябва да стигне с кола до дадено място, там да направи нещо и след това да избяга отново с колата. Така според нас се гарантира по-голямо разнообразие на самата игра.

Никола Дърпатов: Mafia предлага и multiplayer. За момента обаче той е по-скоро рали и няма много общо като усещане със самата игра.

Лукаш Курже: Да. Нашата идея беше да направим нещо от типа на Gran Turismo с коли от 20-те и 30-те години. Не сме забравили обаче и останалата част от multiplayer-а. Със сигурност ще пуснем или patch или expansion, с който да добавим това към играта. За момента обаче не мога да се ангажирам със срокове.

Никола Дърпатов: Колите са една от големите атракции в Mafia. Разкажи ни нещо повече за тях.

Лукаш Курже: Идеята е всяка кола да е различна. Ние отделихме почти 2 години само за разработката на физическия модел на колите и мога съвсем уверено да заявя, че той е най-добрият съществуващ в момента на пазара! За съжаление, както знаеш, не можем да използваме истинските имена на автомобилите, защото автомобилните компании не искат да бъдат асоциирани с някаква пълна с насилие игра за престъпници. Въпреки това ние направихме всичко възможно да направим нещата максимално реалистични и мисля, че успяхме.

Никола Дърпатов: Mafia е доста интерактивна игра. Какво успяхте и какво не успяхте да постигнете в това отношение?

Лукаш Курже: Както вече си видял, играчът може да използва доста обекти (коли, оръжия, пари, ключове, тоалетни), да говори с хората и да се бие с тях. Не мисля, че е възможно да се постигне кой знае колко много повече на тема интерактивност на този етап, защото това са нещата, които се правят и от истинските хора :) Според мен не е чак толкова важно колко точно обекта могат да бъдат използвани, а по-скоро какво точно може да се прави с даден обект и как това е вързано със сюжета. Ето ти и един конкретен пример: в една от мисиите ти се намираш на параход, където има купон. Ти си преоблечен като член на екипажа на парахода и трябва да се държиш като такъв. Това включва и чистенето на тоалетните.

Никола Дърпатов: Докато играх, ми направи впечатление, че играта като че ли не предлага алтернативни решения на загадките. Аз ли съм пропуснал нещо или всичко е линейно?

Лукаш Курже: За съжаление е технически невъзможно да се направи нелинейна игра от такъв мащаб. В момента Mafia предлага над 5 часа диалози. Представи си колко часа щяха да са необходими, ако играчът имаше пълна свобода и можеше да говори винаги с всеки и освен това имаше различни възможности за протичането на всеки диалог!

Никола Дърпатов: За съжаление не можахме да чуем музиката. Кажи ни нещо и за нея.

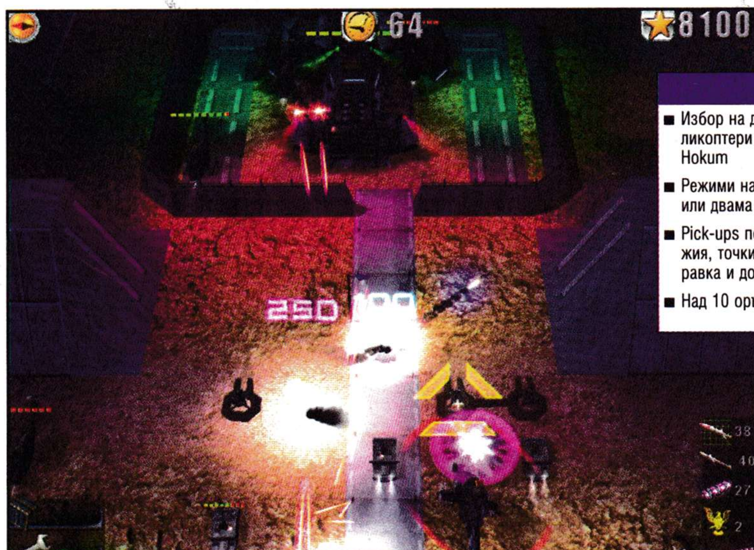
Лукаш Курже: Музикалното оформление е в стила на 30-те години. Заглавната мелодия се изпълнява от 45-членен симфоничен оркестър. Освен това лицензирахме някои легендарни парчета от периода в изпълнение на известни музиканти.

HELI HEROES

Потомството на аркадните автомати

■ Reality Pump Studios/ZUXXEZ Entertainment ■ www.zuxxez.de
■ P2 300 MHz, 64 MB RAM, 3D Video ■ Arcade ■ 1 CD





ФАКТИ

- Избор на двама пилоти и два типа хеликоптери - AH 64 Apache и Ka 50 Hokum
- Режими на игра Campaign (за един или двама играчи) и Competition
- Pick-ups под формата на гориво, оръжия, точки, неуязвимост, стелт, поправка и допълнителни животи
- Над 10 оръжия

Еволюцията на конзолите от ново поколение и бумът на високите технологии при компютрите дадоха своя огромен принос за бавната, но сигурна смърт на аркадните автомати. Специфичните игри за тези геймърски машини напоследък се прераждат за перспективните платформи, но оказва ли това отражение върху тяхното качество?

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Аркадните автомати над двадесет години бяха своеобразни лидери като геймърски платформи, но развитието на домашните гейм-системи в един момент се оказаха предпочитани и това е съвсем разбираемо, като се има предвид, че те вече предлагат същото (ако не и по-добро) качество от големите си братовчеди. Във връзка с това компаниите се преориентираха в новата обстановка, една част продължават да пускат игри за arcade, но повече за имидж, отколкото за печалба. Други просто напуснаха бизнеса, а трети, повечето компании, се заеха да разработват продукти направо за конзолите и компютрите. Въпреки това жаждата и носталгията по старите аркадни хитове остава, и периодично на пазара излизат римейкове или, какъвто е случаят с Heli Heroes, нови заглавия, вдъхновени от класиките.

Да уцелиш момента

На историята ѝ липсва дълбочина, но това не е особен недостатък за този тип игри. Ако има нещо, което дразни, е съвпадението (а може би не?) с реални събития. Ето за какво става дума. Терористичната организация "Revolution Now" през последното десетилетие контролира цяла Европа чрез медийни манипулации и неограничените си финансови ресурси, придобити от обири на банки. Световното господство на Америка е сериозно застрашено! Пилотите на НАТО Кърт Глосиер и Олга Иванова са изпратени с мисия да допринесат в борбата срещу тероризма и да избавят "Божията страна", разбирайте Америка, от Revolution Now.

Патосът идва в повече

Отвсякъде си личи, че авторите на Heli Heroes са правили играта с идеята да се продава в Америка. Мисиите са в духа на "качвай се на хеликоптера и утрепи всеки, който се опитва да те спре" и "one man army", но се отличават по специфичните си цели. Например в една трябва да разрушите сграда, в която се намира лазерно оръжие, а после с него да изравните със земята научноизследователски институт. В друга трябва да спрете нахлуващите врагове към базата ви и т.н.

Всичко щеше да бъде наред, ако историята не беше чак толкова ангажираща и не се налагаше да слушам репликите на атентатора, които са от типа на

"Terrorist Dog"

и всевъзможна възхвала на НАТО-вската бойна техника.

Какво им пречеше да си направят най-обикновено аркадно екшънче? Heli Heroes си има всичко – приятна графика, качествен звук, ненатрапваща се музика, оръжия и бонуси като pick-ups, разнообразен арсенал и геймплей, който би се харесал и без тъпанарските брифинги, които човек е принуден да изтърпи, за да знае какво да прави в даденото ниво. Като изключим издънката със сюжета, която, слава Богу, се забравя по време на същинската игра, единственият по-сериозен проблем на Heli Heroes е съмнителният баланс. Има определени места от нивата, които просто НЯМА НАЧИН да се минат без грешки, а това не е присъщо дори за аркадните игри, чиято основна задача е да са трудни и да гълтат парите на геймърите. Е, да грешките не са фатални, но е досадно, когато установите, че единственият начин да продължите напред е да минете през ракетите на противниците.

Разработчиците са се постарали да направят играта си да върви гладко и на по-слаби системи, но притежателите на мощни компютри ще се радват на съвкупността от светлинно шоу, плавни анимации и детайлни повърхности, които са далече от класата на Comanche 4, но прилични за творение на почти безизвестна фирма като Reality Pump Studios.

Оценка	
Графика	7
Звук	5
Геймплей	6
Общо	7



STAR WARS STARFIGHTER

In a galaxy far far away...

- LucasArts/Secret Level
- www.lucasarts.com/products/starfighter
- PII-350 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video
- Arcade ■ 1 CD





Остават няколко месеца до премиерата на Star Wars: Episode II – Attack of the Clones. Докато феновете тръпнат в очакване да се потопят отново в невероятната атмосфера на звездната сага, създадена от Джордж Лукас и компания, сега спокойно могат да направят това пред монитора на своя компютър.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Трима герои и един враг. Тотален екшън. Смелост, умение и чест. Това са най-често употребяваните думи при анонсирането на новата игра на LucasArts, наречена Starfighter. Всъщност определението "нова" не е съвсем удачно, тъй като заглавието се появи във вариант за PlayStation 2 преди година. От ноември Star Wars Starfighter се предлага като Special Edition за XBox. На миналогодишното E3 беше обявено, че Starfighter ще излезе и във версия за PC. Определено може да се каже, че LucasArts спазиха обещанието си да пуснат играта на пазара през януари. Както обикновено се случва преди всяко излизане на Star Wars игра, очакванията на геймърските критици бяха доста противоречиви и това не случайно. От една страна, Star Wars Starfighter дава възможност на феновете да се потопят в автентичната атмосфера на Episode II – Attack Of The Clones доста преди официалната премиера на филма. От друга страна, портването от конзола към PC често се оказва начинание със съмнителен краен резултат. Не бива да се пренебрегва и фактът, че за разлика от Star Wars филмите, които са едно от най-значимите явления в историята на киното, игрите по тази тема не винаги оправдават очакванията.

Star Wars Starfighter ни пренася директно в борбата на Naboo срещу подлите замисли на Търговската Федерация. Тук ще трябва да докажете на практика вашите умения на пилот и стрелец. В поредица от мисии ще изпълнявате задачи по охрана и ескорт, в други ще атакувате конкретни цели, но преди да се впуснете в приключението, ще трябва да се научите да летите. Това е първата ви мисия като пилот и едва след като изпълните успешно всички задачи, ще можете да влезете в реални бойни действия. В тренировъчната мисия, която по мое мнение е абсолютно ненужна, ще свикнете с управлението на вашия "изтребител", ще се поупражнявате в стрелба по неподвижни цели, ще пробвате силите си в схватка с холографски изображения на противници, а във финалното изпитание ще се наложи да демонстрирате пред вашия инструктор уме-





нията си за въздушен бой, като влезете в схватка с него. Въпреки донякъде тривиалните задачи, тази първа мисия само загатва какво ви очаква в развитието на играта. А то е както вълнуващо, така също донякъде банално и направено без кой знае колко фантазия. Вълнуващо е по две причини. Първата е, че става дума за Star Wars, а втората може да бъде описана само с три думи:

чист, аркаден екшън

Преди всяка мисия има брифинг, в който ще получите ясни задачи и цели, след него идва ред на краткото въвеждащо филмче и оттук нататък на ход сте вие и вашата бойна машина. На моменти действията са толкова динамични, че можете спокойно да забравите какво точно е трябвало да вършите в конкретната мисия. На екрана пред вас се появяват най-различни обекти. На разположение имате система за прихващане. Всяка изпречила се пред вас цел трябва да бъде унищожена. Муницийте за вашите оръжия са практически неизчерпаеми, така че можете да стреляте колкото ви душа иска. Тук няма нито стратегически, още по-малко пък симулативни елементи и в това е едно от големите достойнства, но и недостатъци на тази игра. В интерес на истината има определени моменти, в които е по-приятно да се наблюдават филмчетата между мисиите, отколкото да се участва в някои от "битките". Сред тях има и такива (за мен лично доста тягостни и отегчителни), в които ще стоите фиксирани на едно място и единственото, което трябва да правите, е да се въртите в различните посоки на пространството и да обстрелвате "лошите", които пък от своя страна летят както и накъдето си поискат.

По отношение на управлението трябва да кажа, че е добре да разполагате с джойстик. Ако нямате такъв, ще се наложи да използвате мишка и клавиатура, което определено не е най-подходящия вариант за игра от този жанр. Въпреки това с контролите се свиква сравнително бързо и в общи линии след като преминете през тренировъчната мисия, ще бъдете напълно готов, за да се справите със следващите задачи.

Графиката е на прилично равнище и то при







Графика
8
Звук
9
Геймплей
7
Общо
8

сравнително умерени от съвременна гледна точка системни изисквания

Звукът, както в повечето Star Wars игри е страхотен, а филмчетата са истинска радост за феновете. Като един от най-сериозните недостатъци може да се посочи липсата на варианти за мрежова игра. Малка утеха е системата за получаване на медали, които пък отварят няколко допълнителни нива.

Star Wars Starfighter, както повечето заглавия от поредицата оставя впечатлението за нещо липсващо и недовършено. Съмнявам се, че някога ще може да бъде създадена игра по тази всеобхватна тема, която да е толкова комплексна, че да задоволи претенциите на всички. В конкретния случай пред нас стои прилично направен и сравнително увлекателен аркаден екшън, който едва ли щеше да направи особено впечатление, ако не носеше запазената марка Star Wars.

BLACK & WHITE creature isle

Експанжънът отстъпва на оригинала

■ Lionhead Studios ■ www.bwgame.com ■ God Sim ■ P2 350, 64 MB RAM, 8 MB 3D Video ■ 1 CD



Оригиналният Black & White бе едно от най-чаканите заглавия на всички времена, но въпреки колосалния "хайп" и единодушните положителни оценки на гейм-журналистите, все пак не успя да се превърне в очаквания суперхит. Все пак играта в никакъв случай не бе провал и съвсем закономерно сега, близо година по-късно, излиза нейният експанжън – Creature Isle.

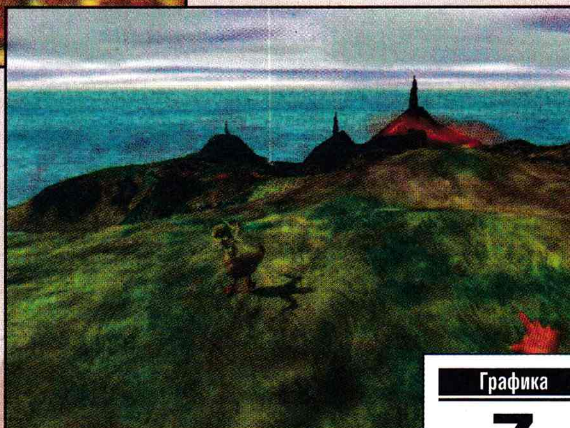
Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Целта на Питър Молиньо и Lionhead е била да се съсредоточат върху може би най-любопитния елемент от комплексния геймплей на Black & White – гигантския домашния любимец, верен помощник на вашата божествена персона. Всички останали игрови елементи (например стратегическите) са оставени на заден план, а сюжетът се ограничава до серия изпитания, които вашето Животно трябва да преодолее.

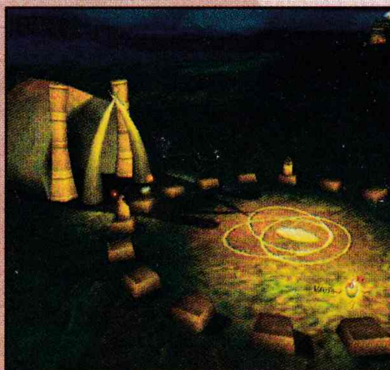
Добре дошли на Острова!

Това е райско кътче, където дребните човеци и гиганските Животни съжителстват в перфектна хармония. Животът им е мирен и тих, тъй като няма богове, които да го вгорчават, използвайки ги за пионки в божествените си войни... Досега – защото по прищявка на съдбата вие и вашето Животно попадате точно на този Остров. За вас – единствения бог, тук няма никакво предизвикателство, но нещата стоят другояче за вашия домашен любимец. Местните Животни отправят към него предизвикателство – да премине серия от изпитания, за да спечели място в тяхното Братство, а също така любовта и приятелството на женското същество Ева (Eve – всъщност се чете "Ийв", но точно така англичаните наричат жената на Адам).

"Кравешкият боулинг" в началото е забавен, но бързо се превръща в досада.



Възпитанието на патето Тайк е сериозно предизвикателство за вашия любимец.



Това е доджото, където можете да проверите кои изпитания ви предстоят.

Графика
7
Звук
9
Геймплей
7
Общо
7

Самите изпитания са твърде различни – боулинг, надбягване, игра на криеница, битка, събиране на овце в кошара... На практика те демонстрират многото възможности, които дава светът на Black&White и представляват отделни "игри вътре в играта". След като преодолеете кое да е от тези изпитания, пред вас се отварят нови перспективи, а като малък бонус получавате възможността когато поискате да смените външния вид на вашия любимец с този на Животното, което ви е поставило изпитанието. Също така по всяко време можете да се забавлявате със спарингови битки с всички Животни, чиито изпитания вече сте преминали.

Тук е мястото да спомена най-съществената слабост на този експанжън – за преодоляването на 90% от изпитанията не ви трябват логика или съобразителност, нито дори старателно възпитано Животно. Необходимо ви е просто магарешко упорство и много загубено време в борба с интерфейса на играта, който съвсем не е направен за такива цели. Като примери ще спомена изпитанието с боулинга, където вашето същество мята топката точно така, както вие хвърлите специалния маркер; изпитанието с овцете, което се изчерпва с безсмислено търчане след тях и подкарване към кошарата и изпитанието с нивите, което изисква от вас да се сещате да поливате реколтата ежедневно и точно по един път на ден в продължение на десетина дена. Може и да ви звучи забавно, но аз се сещам за много други игри, които предлагат по-забавни начини за неинтелектуално губене на време, а чарът на Black & White съвсем не е в това. Оригиналната игра ми допадна с нестандартната комбинация от стратегически и други елементи, с нуждата постоянно да избирам между Доброто и Злото и с интересната, оригинално звучаща история – все неща, които в Creature Isle са опорочени.

Графиката и звукът са си все същите. Акцентите на различните животни и забавните диалози с тях си струва да се чуят, но визуалните ефекти, които преди една година бяха едва ли не "връх на сладоледа", днес изглеждат доста поостарели. Като цяло Creature Isle вероятно ще разочарова доста хора, особено по-нетърпеливите и тези, които трудно прощават грешките дори на гениалните гейм-дизайнери. Все пак в играта има доста моменти, които си струва да се видят и преживеят – например възпитанието на малкото жълто пате Тайк, с което вашето Животно трябва да се справи почти без ваша помощ или спечелването на ръката на Ева. А за разочарованите – остава надеждата да видим нещо по-добро в Black & White 2.

Daredevil Pinball & Jackpot Pinball

Два коренно различни флипера от Real Networks

■ Real Networks ■ www.real.com ■ P2 233, 32 RAM ■ Pinball ■ разпространява се online

НА ДИСКА

■ На диска към списанието можете да намерите shareware версии на двата флипера. Единственото ограничение в тях е, че можете да ги играете само 1 час.



Масата Daredevil предлага интересни рампи и възможност за едновременна игра с 5 топки.

За любителите на компютърните симулации на флипери напоследък няма много поводи за радост. Ето че Real Networks съвместно с програмистите от Rebellion издадоха наново две маси, които заслужават внимание.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

И двете маси са само частично нови. Те вече са били публикувани преди години от други компании, но сега се представят на геймърите с осъвременена 3D-графика. Първият флипер е Jackpot Pinball. Феновете сигурно още помнят тази маса от класическата колекция Pinball Fantasies на 21st Century от средата на миналото десетилетие. Дизайнът на масата и звуковите ефекти въобще не са пипани. Единствено графиката вече не двумерна. Jackpot Pinball

ви пренася в казино,

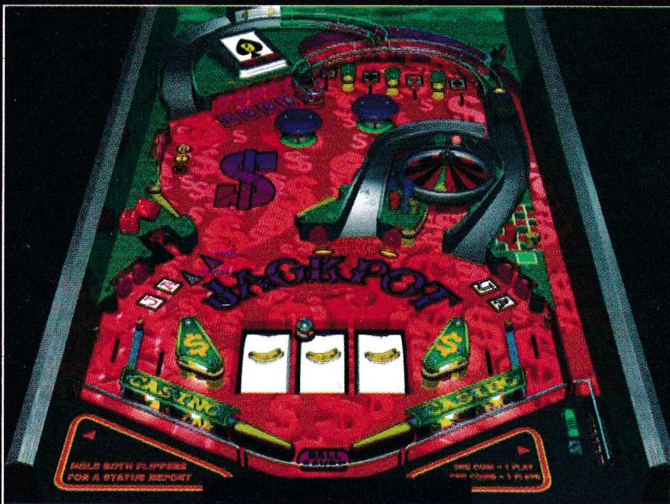
където можете да пробвате късмета си и естествено най-вече умението да боравите достатъчно сръчно с флиперите :) Масата предлага игра на рулетка, еднорък бандит и още няколко хазартни атракции. Музиката също е издържана в този дух и напомня на филм от 30-те години на миналия век. Като цяло дизайнът на масата е силно опростен и със съвсем малко тренировки няма да имате никакъв проблем да задържате топчето дълго в игра. По-интересното са самите хазартни увеселения. Като уцелите дадена рампа, се активира някоя от мини-игрите, които ви предлагат различни бонуси. Ако залагате като хората и успеете в правилния момент да устоите на изкушението да залагате и да си приберете печалбата, можете да инкасирате невероятни количества точки. Естествено е напълно реалистично и да загубите няколко милиона и така да се разминете на косъм със заветния Extra Ball.

Daredevil Pinball е доста по-шарената маса. Тя е направо затрупана с най-различни рампи. В случая те ви служат, за да можете под звуците на много приятна рокмузика да изпълнявате срещу солидни количества точки най-различни каскади. Този флипер предлага и изключително зрелищен multiball с до 5 топки, който е един от най-ефектните в жанра. Като цяло дизайнът на масата е доста сполучлив и тук също рядко ще ви се случи да загубите топката без видима причина. При наличието на многобройни рампи естествено е доста по-трудно да стигнете до бонусите, но с малко тренировки и на Daredevil Pinball се постигат добри резултати.

Сега да преминем и към недотам пипнатите неща в двата флипера. Първото естествено е, че и двете маси не са действително нови. Феновете вече са ги играли макар и в 2D-вариации. Друга досадна особеност е максималната разделителна способност от 800x600. Разбирам, че Real Networks са искали файловете да бъдат максимално малки и съответно лесни за теглене, но все пак чак такова брутално ограничаване не е необходимо. Според мен по-скоро е било редно да бъде премахната опцията за игра с 256 цвята и вместо нея да бъде добавен режим 1024x768, защото в наши дни едва ли има геймър с видеокарта, която не може да се справи с поне 16-битов цвят. Всичко това е особено глупаво на фона на скромните системни изисквания на двете маси. Творбите на Rebellion тръгват безгрижно дори на 32 MB RAM и 200 MHz процесор, което пък ги прави достъпни буквално за всеки. Почитателите на компютърните флипери така или иначе трябва да пробват тези две маси дори и само защото в последните месеци не е излизала никаква смислена алтернатива.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	6	6	6

Масата Jackpot ще ви даде възможност да пробвате късмета си с няколко хазартни игри.



Demonworld II Dark Armies

Великолепна идея, опропастена от създателите на играта

■ Ikarion Software ■ www.demonworld2.de ■ PII 300, 64 MB RAM, 4 MB Video Card ■ wargame ■ 2 CDs

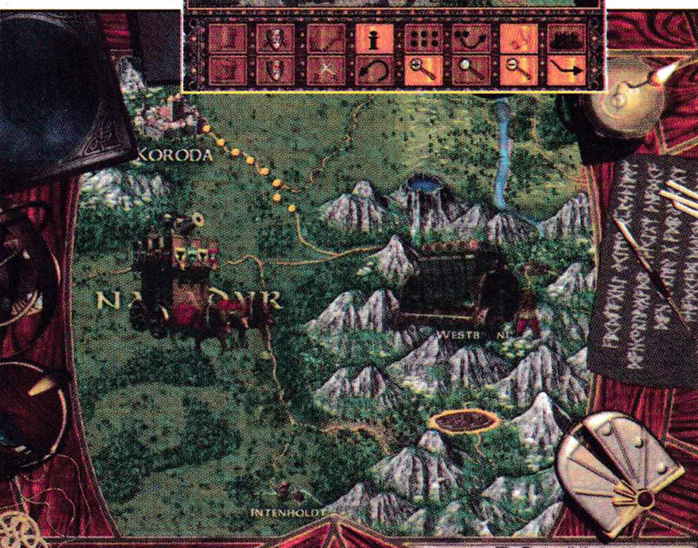


Графиката всъщност не е толкова лоша, тя е просто безлична.

В началото на всяка мисия може и трябва да планирате действията си.



Някой да е гледал Конан Варварина наскоро?



Картата, където се развива кампанията, изглежда многообещаващо!

Когато видях за пръв път менюто за кампанията на DemonWord II: Dark Armies, си казах "Yes! Това е играта!". Всичко на пръв поглед много приличаше на Warhammer: Dark Omen, която си остава една от най-добрите wargames до момента (и я препоръчвам на всички фенове на жанра) и отново е на вечната тема за борбата между силите на Светлината и Мрака. Въвеждащото филмче също беше доста добро, въпреки че така и не успях да схвана какво си мърмори главният лош зъл гаден чичко!

Генко Велев
g_velev@pclub-bg.com

За съжаление първото действително неприятно впечатление не закъсня да се появи – още щом видях графиката на бойното поле при първия tutorial! Играта вървеше на режим 1024x768, но всичко като че ли бе направено от художник-далтонист! Вместо хубави "живи" цветове на храсти, дървета и трева – нещо бледо зеленикаво, приличащо на избелял на слънцето парцал! Още в първия tutorial ще видите малък форт, направен от дървесни трупи – и художникът си беше поиграл да нарисува подробно всяка тресчица – но вместо кафяво дървото беше мръсно сивобяло на цвят... Единствено по-добре изглеждаха войниците – но само докато на екрана се появиха още два-три отряда... Оказа се, че не е никак лесно бързо да се различи един вид войска от друг – особено при орките. Както и да е – реших засега да не обръщам внимание на графиката и се захванах с различните tutorials... и отново недоумение! В играта липсва каквато и да е била online help освен данни за войската, върху която в момента е спрял курсорът. Освен това и самият tutorial изобщо не се опитваше да ме научи за нищо – единствената ми възможност бе да щракам хаотично с мишката и да пробвам различни клавишни комбинации!

В този момент реших да направя малка пауза, да прочета два пъти внимателно ръководството и да потърся повече информация за играта. Прерових доста немски сайтове с откъслечни сведения и (без да съм напълно сигурен) ето какво се оказа: оригиналната игра

Demonworld съществува от доста дълго време под формата на настолна игра,

която при това струва няколкостотин марки! Комплектът включва направени от метал войници, карти, же-



Интрото е прилично, но с трудно разбираем говор.

тони, жокери и цял куп други дреболии, както и няколко книжки-помагала и информация. През 1997 г. е направена първата компютърна игра, която е била походова и очевидно е имала успех в Германия. За съжаление обаче изглежда, че сега новата Demonworld II: Dark Armies е била претупана набързо, като просто старата игра с минимални доработки е била "пусната" в реално време! Това ми изглежда единственото разумно обяснение за безличната графика и за още по-големия и фатален недостатък – неграмотно направения интерфейс! Защото с графиката може и да се привикне, но необмисленият интерфейс е това, което на 100% ще разруши и най-гениалния замисъл! Да, за съжаление думата необмислен е ласкателна за това, което ще видите! Оказа се, че дори и да съм прочел изцяло ръководството (внимателно и при това два пъти), пак е почти невъзможно да превъртя дори и наличните tutorials и хаотичното кликане си продължи!!! Защо ли? Ами съдете сами! Избирате даден unit (те са винаги групирани в отряди освен героите) и му давате някаква команда... и изведнъж той се самоdeselect-ва! (Хе-хе – каква дума измислих само, а?). Започвате да го търсите по картата и изведнъж се досещате, че има и hotkeys... само че кои бяха? Липсва каквато и да е било помощ, а и те нито са интуитивни (отговарят на немските думи), нито могат да се преконфигурират! Все пак намирате необходимия hotkey (добре че поне Ctrl-1 и т.н. са запазени), натискате го и... изненада!!! Екранът се самоцентрира върху избрания unit! Нищо, че той е на другия край на географията и през това време орките избиват войниците ви! Блъскате отчаяно върху паузата, връщате се обратно на бойното поле и давате команда... и виж пак няколко реда по-горе какво става (добре поне, че можете да давате команди и по време на паузата)! Но пък имаме магьосник! Една-две добри магии може и да спасят положението. В ръководството пише, че посочвате съответния unit с мишката и right-click ви дава достъп до менюто със специалните опции, сред които е и използването на магия... Кликате с десния бутон върху магьосника, но вместо магиите се появява иконка за движение... започвате да блъскате отчаяно върху клавиатурата... И така докато най-сетне загреете, че не трябва да select-нете, а само да посочите магьосника е мишката! Ами ако е извън екрана? Скоро след това вече напълно изгубих търпение, опитвайки се да кача група стрелци с лък на крепостната стена. Те упорито отказваха, защото не можех да ги подредя и обърна в правилната посока... ами как да ги обърна, след като дори и тази най-елементарна опция липсва?

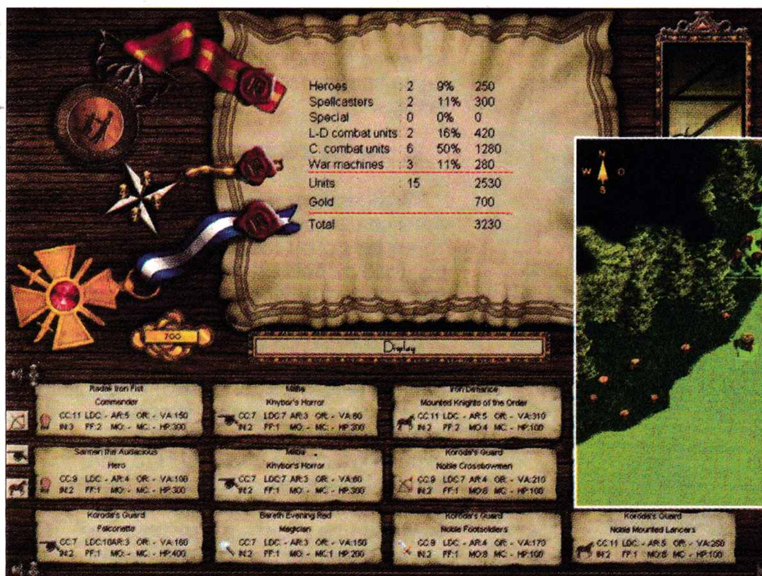
Графика
6
Звук
5
Геймплей
5
Общо
5

Мога единствено да съжалявам за тази неразбория – защото след интрото, което много прилича на началото на Конан Варварина и след въвеждащото меню за кампанията може да се оцени

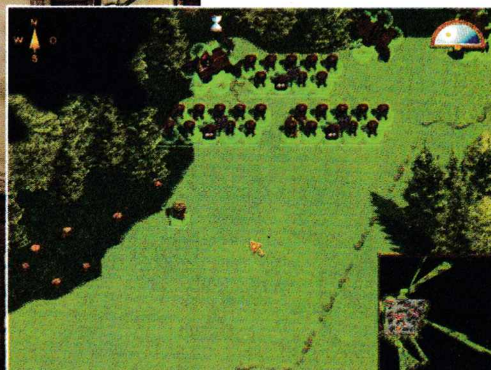
огромният потенциал на играта

Съдете сами – имате на разположение на различен брой войскови отряди – меченосци, копиеносци, стрелци с лъкове и арбалети, няколко типа топове и мортири, катапулти, различни герои, магове и свещеници. След като чуете брифинга за поредната мисия, можете да си наемете и необходимата армия – стига да сте спечелили достатъчно пари, разбира се. Отрядите, които вече са участвали в битки и са уцелели, трупат experience points. Ако сте постигнали добър успех в поредната мисия, получавате и медали за разпределение; често ще намирате и различни артефакти или магически предмети за еднократна употреба. След наемането на армията можете да им разпределите наличните магически предмети и да запълните местата на загиналите с новобранци (но нивото на experience на отряда ще падне)... Когато най-накрая сте готови, преминавате на тактическата карта за съответната мисия, на която са показани видимият терен и забелязаните врагове, както и собствените войници. Сега можете да групирате наличните герои с до четири отряда – което сериозно повишава боеспособността им и можете да зададете някои предварителни команди на войниците си. Не знам на вас как ви звучи всичко това, но на мен дотук всичко ми изглеждаше превъзходно. За съжаление производителите са успели да направят това, което е по-трудно – да скапят този великолепен "материал"! А трябваше просто да поизкопират нещо, което вече е доказано, че работи – дори и тази прословута Warhammer: Dark Omen! Споменах ли вече, че ви я препоръчвам?

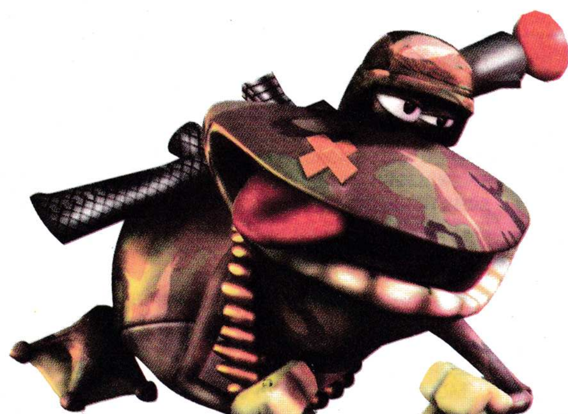
Постарах се да дам обективна оценка на Demonworld II: Dark Armies. Тази игра въпреки проблемите с интерфейса все пак може да се играе, особено като свикнете непрекъснато да удряте паузата. Но ще мине много време, докато попривикнете, тъй като той просто противоречи на най-елементарния здрав разум... Аз поне нямах необходимото търпение за това, а как ще постъпите вие си е ваша работа – но сте предупредени.



Оттук съставяте армията си, разпределяте артефакти и медали.



Различните войски, особено орките, са трудно разпознаваеми.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	7

RAYMAN M
MULTIPLAYER

Добри идеи и редица недомислици, събрани на едно място

■ UbiSoft ■ www.raymanm.com ■ , P2 450 MHz, 64 MB RAM, 550 MB HDD, 3D Video ■ Action ■ 2 CDs

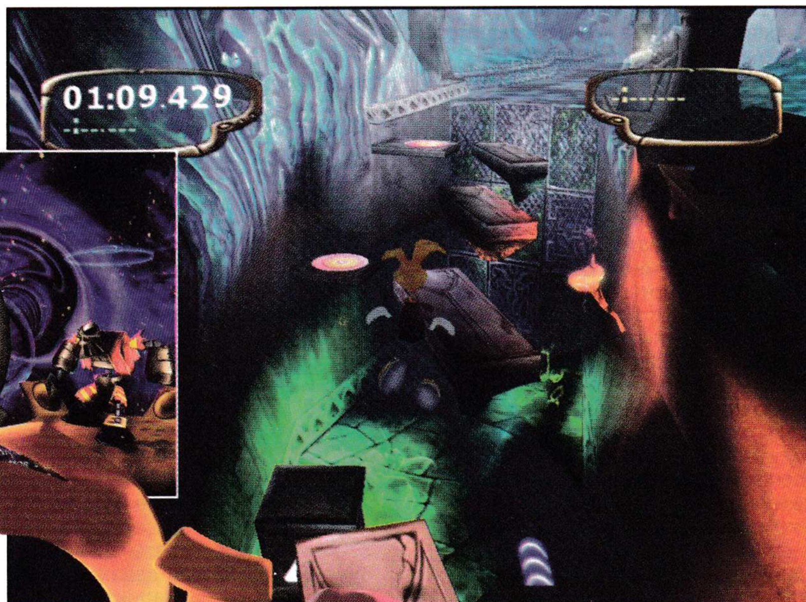
Играта Rayman M, известна още като Rayman Arena, предлага коренно различен геймплей от предишните части, но дали новите идеи са толкова добри, колкото познатите до момента?

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Редно е да започна с това, че в Rayman M няма да откриете и следа от невероятните приключения за спасяване на света от набезите на Адмирал Рейзърбиърд, нито ще можете да разчитате на помощ от страна на верни приятели като мъдрите акробати Тийнсис и жабока Глобокс. Това обаче в никакъв случай не означава, че няма да се срещнете с тези, както и други персонажи от Rayman 2. Напротив, повечето от тях се завръщат, но в съвсем различно амплоа. В Rayman M, където "M" значи мултиплейър, можете да играете с всеки от героите, но за целта трябва да свикнете с мисълта, че там всеки е враг на другия! Отначало това може да ви втрещи, ако сте играли на предишните серии, но бързо се свиква.



Първоначално ще можете да избирате измежду петима герои. Останалите трима ще се отключат с напредването ви в играта.



Архитектурата на нивата е семпла, но това не прави графиката грозна като цяло.

На моменти състезанията много приличат на jump and run, каквито бяха предните серии на Rayman.

2 вида геймплей

Интересното в Rayman M е, че играта се състои от два режима, които нямат почти нищо общо помежду си. Това са бойният режим Combat и състезанията Footraces. Още докато настройвате бутоните за управлението, ще забележите, че контролите за двата режима са отделени. При бойния нещата много наподобяват на нормален 3rd person shooter, където насочването на мерника и стрелбата става с мишката, а при състезанията положението е не поразлично от старите серии на Rayman или игрите с автомобилни състезания. Да разгледаме двата режима поотделно.

Combat

Бойният режим е в три разновидности – Lum Spring, Lum Fight и Capture the Sky. В Lum Spring трябва да съберете пет сияйни скъпоценни камъка преди вашите опоненти. Тук бързината е от особено значение, а с оръжието си можете да замразявате враговете, за да спечелите няколко секунди преднина. Този, който събере пръв пет камъка, печели.

В режим Lum Fight цялото действие наподобява deathmatch, какъвто може да се види в Quake 3 или UT. Намирате са на арена, из която са пръснати всякакви пушкала като гранати, огнени топки, лазери, огнехвъргачки, експлозивни червеи и бомбички! Побеждава този, който първи направи определен брой фрагове. Тук трябва да отбележа, че играта по начало е детска и няма да срещнете каквато и да е форма на визуално насилие (разбирайте хвърчащи кървища и мозъци).

Третият режим, Capture the Sky, е модификация на стандартния Capture the Flag. Грабвайте скъпоценния камък и бягайте, за да не ви го отнемат опонентите и да ви се налага вие да ги гоните!



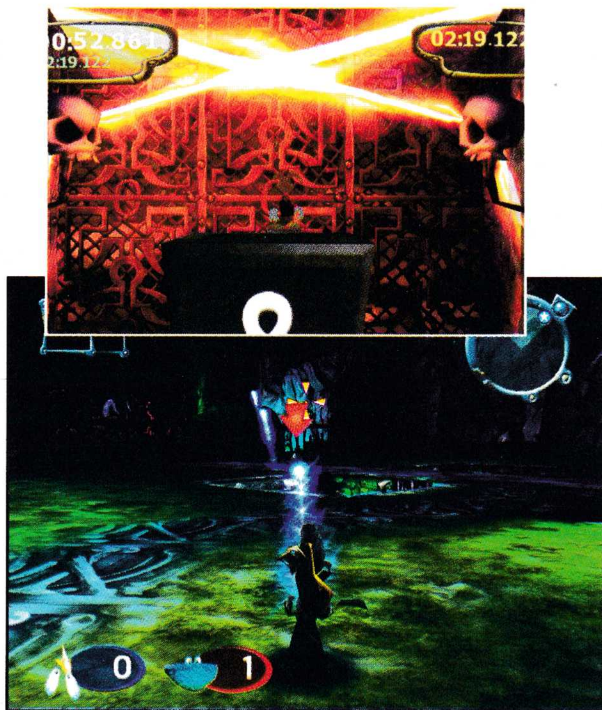
Стрелбата в режим Combat е доста далече от насилието в игрите за по-големи.

Footrace

Състезанията несъмнено имат повече общо с предишните серии на Rayman. Разликата е в това, че трябва да минавате нивата за време, а ако сте в мултиплейър, трябва да изпреварите другите играчи. Като казвам състезания, нямам предвид, че ще се гоните с колички или разни превозни средства, а че ще тичате на крака с всички сили по трасетата, ще прескачате препятствия и за успеха си ще можете да разчитате най-много на стрелбата или или хели-скоците (удължен скок, чието име идва от способността на Rayman да върти косата си като хеликоптерни перки).



Трябваше да стреляме по това гигантско пипало преди да ме цапардоса по главата!



Между два огъня. Това препятствие е по-лесно за минаване, отколкото изглежда.

Мъдреците Тийнсис са се качили един връз друг, за да докажат, че съединението прави силата.

Този режим на игра има своите добри и лоши страни. Добрата е, че авторите са се постарали да направят трасетата разнообразни, някои от тях силно наподобяват познати региони от Rayman 2, а всичките писти имат по няколко алтернативни маршрута. Лошото обаче е, че са попрекалили с трудността. Играта е детска и ми е трудно да повярвам, че някое малко дете ще завърши първо на което и да е ниво, преди да му писне от неуспешни опити и да се откаже. Това важи с особена сила за трасетата, където трябва да се съберат всички камъни по пътя и едновременно с това да стреляте по пеперудите, за да получите малко повече време.

Тайни и загадки

Персонажите, които можете да управлявате в Rayman M, са осем на брой. Както казах в началото, те са все познати муцуни от предишните части – естествено първи в списъка е самият Рейман, следва Globox, двамата Teensies, Razobeard, жената на Razorbeard, Tily, Henchman 800 и Henchman 1000. Първоначално за избиране за налични само петима, а с напредването в играта ще се отключат и останалите трима. Загадка за мен си остава защо всичките действащи лица се различават единствено и само на външен вид. Е, всеки има по няколко уникални анимации, които при това са забавни, но това не разнообразява геймплея чак толкова. Друга загадка е защо е защо е използван остарелият енджин на "The Great Escape". Броят на полигоните, използвани както за направата на героите, така и за околната среда, е малък и това се набива на очи. Текстурите пък са пъстри и добре съчетани, а благодарение само на тях картината на монитора е поне прилична. Ако в Rayman M имаше възможност да се вкарат поне още 3000 полигона, с чиста съвест бих казал, че графиката е добра, но в случая ще я определя като посредствена. Но в никакъв случай грозна!

Най-големият недостатък, на който трябва да се наблегне, е отвратителната реализация на мултиплейъра! Не мога да повярвам, че един продукт за компютър, на който основата в цялата концепция е да се играе от повече от един човек, няма поддръжка на LAN! Сплит-скрийнът, разделянето на екрана на прозорчета, всяко за отделният играч, може да върши работа при конзолите, но там нещата са по-различни. Всеки, който се е опитвал да дели клавиатурата с приятел, знае за какво говоря. За да се получи нещо като смислена игра, трябва поне единият да бъде на джойпад. Да, но Rayman M позволява 4 играчи да джиткат едновременно. Това прави поне три джойпада и една клавиатура...

А, бе, UbiSoft, това да не ви е Xbox или GameCube, които са с по четири порта за джойпадове? Стегнете се малко! Пуснете патч за поддръжка на мрежова игра и пак ще си говорим. Засега ви давам оценка само за приличната солова игра и доброто озвучаване, пък за мултиплейъра... Като му дойде времето.

STARSHIPS UNLIMITED™ -DIVIDED GALAXIES-

Космическа стратегия за маниаци

■ Ape Zone/Matrix Games ■ www.apezone.com ■ PII 300, 64 MB RAM, 2 MB Video ■ космическа стратегия ■ 1 CD





Безнадеждна атака.

В последните броеве на PC Club ви представихме няколко "online only" космически стратегии. Всички те имат едно общо нещо – създадени са като безплатни игри и поради успеха си са доработени и прехвърлени в категорията на комерсиалните заглавия. Ето сега едно друго заглавие с подобна съдба, което обаче е предназначено и до голяма степен за single play!

Генко Велев
g_velev@pclub-bg.com

Не мога да кажа коя е първата игра от този тип, но се досещам за едно легендарно заглавие – стратегията с непретенциозното име Stars! (пише се точно така – с удивителна). Тази игра бе създадена в средата на деветдесетте години и въпреки че можеше да се играе и в single play, бе предназначена за едно-единствено нещо – да се играе online. Добавете към това и факта, че обикновено подобни игри са създавани от съвсем малки (често "едноличfrüh") групи ентусиасти и ето ви двете главни причини, поради което слабата "схематична" и стилизирана графика е основната им отличителна разлика спрямо комерсиалните заглавия. Това, че са създадени поне в началото с "доброволен" труд и че имат лоша графика, не ги прави послаби от средностатистическата комерсиална игра, а най-сполучливите сред тях не са по-слаби дори и от такива класики като Master of Orion например! Може да ви звучи еретично, но в тях често има тънкости и сполучливи решения, от които дори и създателите на МОО биха могли да се поучат!

Едно от тези сполучливи "попадения" е и създадената през миналата година като shareware игра

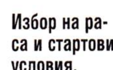
Starships Unlimited: Divided Galaxies

Зад нея стои един човек – Andrew Ewanchyna, който, като се съди по името, може да се окаже и от славянски произход. След буквално ог-

В търсене на артефакти.



Новият кораб е екипиран.



Избор на раса и стартови условия.



ромния успех shareware изданието е поето от Matrix Games и след малки доработки като графика и музикално оформление е пуснато за комерсиална продажба. В настоящия си вид играта е предназначена за single play и за multyplayer единствено в Combat Net, но може би ще има бъдещ patch и за локални мрежи.

На пръв поглед SUDG е типичната космическа стратегия, но ако се заемете по-сериозно с нея, бързо ще установите няколко уникални и при това доста сполучливи особености. Ще намерите и всичко, което се "полага" на подобни игри – случайно генерирана галактика с 50-100 звездни системи, до осем различни раси, доста много на брой технологии за research, планети за колонизиране и развитие и много космически битки.

В началото Starship Unlimited: Divided Galaxies не изглежда многообещаващо. След инсталацията на много компютърни конфигурации се получават странни съобщения за грешки при звука и при възпроизвеждане на филмчетата – въпреки че нито на звука му има нещо, нито на филмчетата... Е, интрото е доста пикселизирано и грозновато, но аз мога веднага да изброя цял куп игри с милионни бюджети, които имат по-грозни интродукции.

Следващата стъпка е появяването на стартовия екран – тук има гледка, която може да ви стресне! Помните ли първата Gangsters? С многобройните бутончета и бутонченца? В SUDG

бутончета и бутонченца също няма да ви липсват

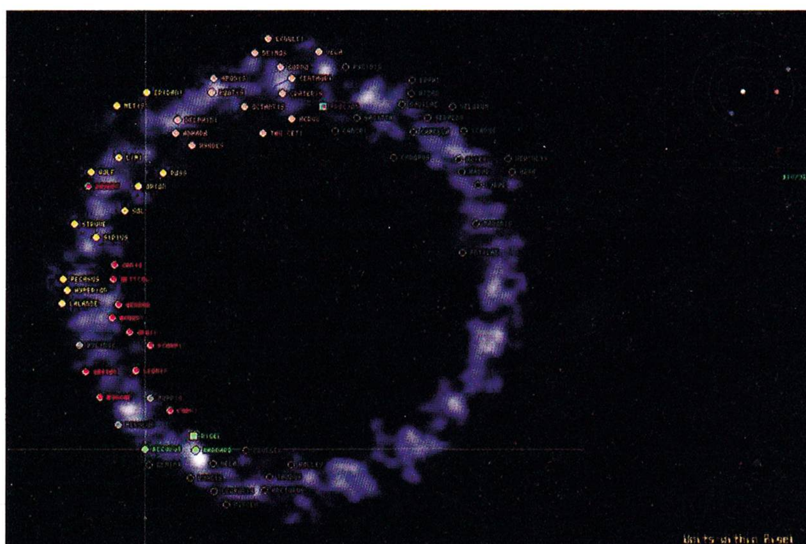
Оглеждате се напразно за някакъв tutorial. Забелязвате обаче, че най-отдясно се мъдри една голяма чуденка... Кликвате върху нея и откривате пълно ръководство (дори две – едно в HTML и едно в PDF формат). Следва "клик" върху началното "Getting Started" само за да прочетете (с недоумение) цял куп неща, но не и как наистина да започнете играта! Въобще ръководството към играта изглежда доста обширно и подробно на пръв поглед – но като ви потрябва нещо конкретно, обикновено се оказва, че разполагате с подробни и обширни описания "какво", но не и "как", кога" и "защо"...

Следващото кликане ще бъде върху бутона, изобразяващ дискета и от появилото се меню нека изберем "game options'.

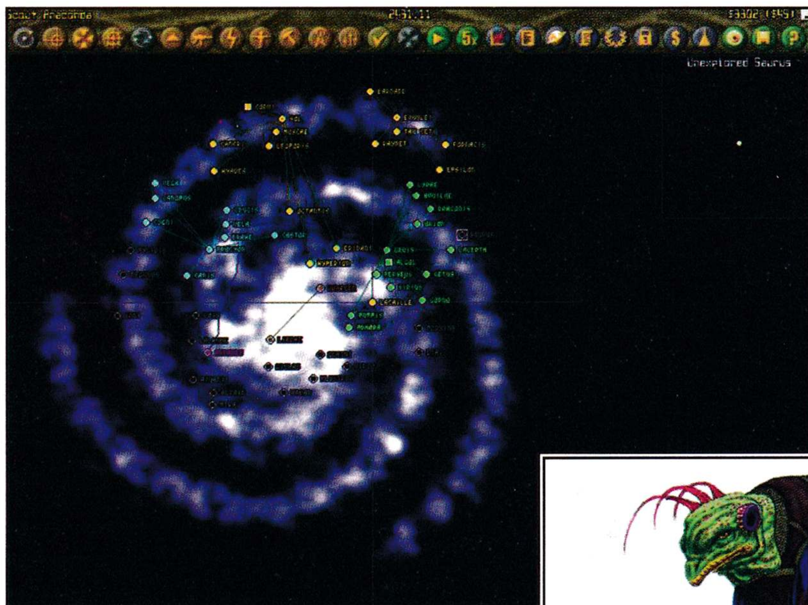
Оставете "Help Tips" активна – тези tips са ви вместо tutorial

и са доста по-полезни от ръководството, след което забележете каква голяма степен на "автоматизация" предлага играта – напълно или частично автоматична битка, както и цял куп други подобни опции. Като за начало можем да оставим всичко на "автомат" освен опцията за използването на артефактите – ако оставим на компютъра, той винаги ги използва при най-първа възможност! А какви артефакти? Ще стигнем и до това, но нека сега да започнем вече "new game". От появилия се екран ще можем да подберем стандартните опции – външен вид и наименование на расата и външен вид на корабите, брой на расите, на звездните системи и формата на галактиката, както и степента на трудност и стартовата ера. До този момент обаче всички раси остават абсолютно еднакви по възможности – сега можете да дадете на себе си или на противника някои предимства – било глобални в дадена област, било някоя и друга стартова технологийка. Вероятно тук ще почувствате липсата на "различни" раси, всяка със своите силни и слаби страни. На мен също ми се искаше да ги има, но предполагам, че тази "еднаквост" е направена, именно за да се поставят страните в аб-

Графика
6
Звук
6
Геймплей
8
Общо
8



Гъсто населена галактика.



Спирална галактика.



солютно еднакви условия при бъдещ multiplayer или просто за да има повече разлики от МОО.

Стартирате с една-единствена планета и един-единствен scout ship, а какво трябва да правите, би следвало да ви е ясно – изследвате, изобретявате, колонизирате, сключвате съюзи или обявявате войни и водите сражения – и всичко това, докато в галактиката останат само две раси. Е, да се надяваме, че едната от тях ще бъде вашата, а за другата няма значение коя ще е – защото дори и да са ви най-добрите приятели след като сте останали самички приятелството ви бързо се разсейва и съвсем скоро ще водите финалната война!

За щастие в играта има и много тънкости и особености, който я отличават в благоприятна светлина от подобните. На първо място – ресурсите – те се свеждат до парите. Независимо дали събирате планетарни ресурси, остатъци от победени вражески кораби, подаръци от другите раси или просто претопявате старите си кораби – абсолютно всичко веднага се преизчислява в пари. Логично и разходите ви са само в пари. Колонизирате планета? Пари! Строите кораб? Пари! Подготвяте се за отбрана? Пари! Лаборатория за research? Money! И уж имахте много, а изведнъж се оказвате с празни джобове. Основният ви източник на средства са изследваните от вас и

неколонизирани звездни системи,

до които сте успели да изпратите товарен кораб и да създадете "freighter route". Всяка такава система ви дава определено количество ресурси годишно, които автоматически се преизчисляват в пари. То тя ви дава, но съвсем друг въпрос е вие колко можете да си вземете. Защото това зависи от разстоянието до най-близкият ви свят и от капацитета на товарните кораби. И това превръща research-ването на товарни кораби с по-голям капацитет и на по-бързи двигатели във въпрос от жизненоважно значение! А дори и да разполагате с големи и бързи кораби, пак не е сигурно, че ще приберете паричките – защото ще ви се пречкат и разни досадници като пирати или просто някой от съседите ви ще реши да оплячкоса планетите. А сега какво?

– +

Плюсове:

- Няколко интересни и добре изпипани хрумвания
- Балансиран геймплей

Минуси:

- Дребни недостатъци в интерфейса, за които се очаква patch.
- Пацифистично настроено AI, дори и на високи степени на трудност.
- Шпионите са прекалено мощни, токущо пуснатият patch 1.1 донякъде променя това състояние.

Артефактите? А, да, артефактите...

За разлика от МОО тук на абсолютно всяка планета ще намерите по един артефакт. Сто системи по две-три планети са 200-300 артефакта. Ухааа! Много ли ви изглеждат? Никак дори не са много – по простата причина, че за да преминете в "по-висша" епоха, ви трябват точно определени артефакти! И за да изобретите някои по-съвършени оръжия, също ви трябват определени артефакти! На практика "уж многото" артефакти се оказват недостатъчни за всички раси – и познайте какво става с тези, които изостанат в развитието си! Но пък можете да се опитате да откраднете липсващия ви артефакт, докато съседите още празнуват намирането му или по-добре направо готовото откритие. Трети тип артефакти пък дават сериозни преимущества в дадени области на расата, която успее да ги завладее. Има и такива, които просто добавят някои специални умения само на един unit (този unit може да бъде и отбраната на някой от световете ви)! А какво е необходимо, за да завладеете даден артефакт ли? Нищо особено, в повечето случаи просто пращате кораб до неизследвана космическа система и побеждавате защитниците му. Тези защитници обикновено са доста слаби и са много полезни като спаринг партньори на екипажите ви за натрупване на experience. Това пък сега какво е? О, май съм пропуснал да спомена. Космическите битки се провеждат в двуизмерна плоскост, като всеки от корабите се стреми така да маневрира, че да вкара противника в обсега на оръжията си и същевременно да избегне неговите – или поне да е обърнат към него със щитовете си, а ако не е възможно, да издебне момент докато противниковите лазери се презареждат! Нещата стават доста сложни, когато се сражават повече кораби или когато насреща са застанали малък кораб с опитен екипаж и голям кораб с новобранци. Не мислете, че малкият кораб е обречен, тъй като опитният екипаж му дава възможност са извършването на много повече маневри по време на битка. Разбира се, вероятно ще ви наложи и да изключите автоматичното управление и сам да поемете ръководството, защото както обикновено AI-то не е на нивото на Айнщайн.

А сега ето отново как някои се подсмихват доволно – абе какви маневри, какви пет пари! Нека се появя аз с моя флот от 3000 кораба, пък той нека ми маневрира! И да не са три хиляди, само тридесет да са като в МОО II, пак ще му разкажа играта! Да, но за разлика от МОО и от МОО II сега дори

и три кораба не е лесно да си направите!

Защото първо самите кораби струват доста пари, и второ искат много цркеер. Е, в интерес на истината за три кораба все пак ще съумеете да спестите – но не очаквайте да командвате големи и мощни флоти. Просто ще трябва да цените и използвате и най-малкото корабче – ако не друго, поне ще гони пиратите от системите ви.

Всеки, който е играл стратегии, е наясно с важността на бързия research. Е, в тази игра не е по-различно – но е може би малко по-сложно. Представете си, че учените ви са специалисти по лазерите и са създали великолепни лазерни оръжия. Какво ще стане, ако ги накарате сега пък да изобретяват ракети? Ще им трябва много повече време и пари, докато се понаучат – какво друго? Ами ако след това ги преквалифицирате още веднъж? Ще трябва да фалирате! За щастие така е само с оръжията – те са разделение на фамилии – лазерни, плазмени, ракети, торпеда... Превключването на друга фамилия оръжия оскъпява и удължава значително процеса!

Освен това помните ли артефактите – някои оръжия не могат да бъдат изобретени, без да се използва артефакт и те със сигурност няма да стигнат за всички и за всичко!

Няколко думи за

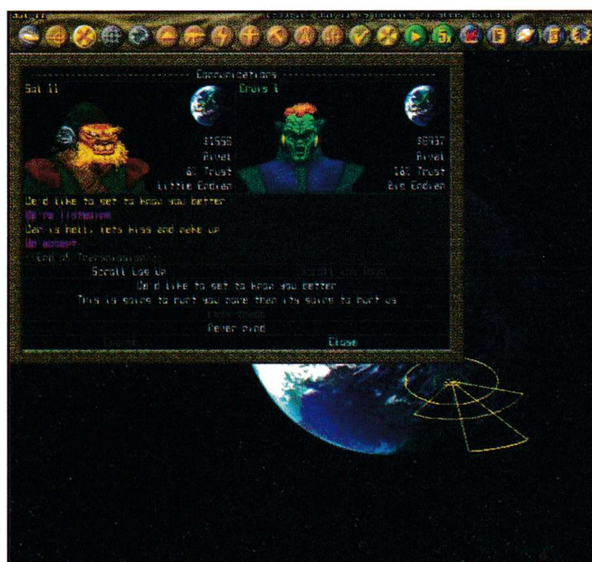
шпионите и шпионажа – тук те са доста всесилни -

могат да крадат технологии и артефакти, да подклаждат безредици и да ви информират за по-важните действия на противниците ви. Можете да оставите тази дейност "на автомат", но в никакъв случай не я подценявайте.

Малко по-рано стана въпрос за колонии и светове. В таз игра това са две различни неща. Вече споменах, че не е необходимо да имате колония на дадена планета, за да получавате от нея доход – даже НАПРОТИВ! Всяко "обитаема" планета след първата изисква сериозен upkeep и ви носи сериозни загуби! Не само това – през първите 50 години тя е само колония, а не "свят" и изисква още по-голям upkeep! Защо тогава е необходимо изобщо да се създават колонии? Първо, защото, ако ви превземат единствения свят, ще загубите и играта – а това е много сериозен аргумент! Второ – също много важно – един свят може или да произвежда нещо, или да research-ва – но не може и двете дейности едновременно. Така ако имате само една обитаема планета, почти непрекъснато ще трябва да произвеждате нещо и времето за research ще бъде много малко! Освен това допълнителните светове скъсяват пътя на товарните кораби и служат като база за ремонт, преоборудване и ремонт на корабите – за целта ще ви трябва и spacedock



Малко дипломация не вреди.



Среща в космоса.

обаче! И последното приложение на световете и колониите – ами нали вражеските флотилии трябва да се упражняват някъде. Когато създавате колонии и светове (а и на основната ви планета също), ще трябва да разпределяте правилно населението си – на инженери, научни работници, security и военни (marines). Първите два типа са ясни, третите ловят шпиони, а последните са особено полезни, като се стигне до бойни действия. По принцип един специалист е 16 пъти по-производителен от необучения персонал, така че разходите за обучение си заслужават. Тази дейност също се извършва по подразбиране, но можете да направите специализирани цели планети или изобщо да я изключите, ако сте много зле с наличните средства.

По време на игра не бива да подценявате и дипломацията. Може и да не сте във война с някоя раса, но ако корабите ви се срещнат край някоя необитаема планета (а такива са повечето планети в галактиката), веднага ще влязат в бой! За да предотвратите това, можете да сключвате договори за ненападение със съседите или съюзи и дори да създадете обща федерация и да ги погълнете (управляваната от човек раса винаги поглъща компютърните раси).

Мога да препоръчам тази игра на всички маниаци на комически стратегии въпреки някои слабости. Вече има един patch, който поправя някои детайли и прави ръководените от компютъра раси по-агресивни на високите степени на трудност. Предстои излизането и на втори patch, с който вероятно най-вече ще се подобри интерфейсът и това със сигурност ще стане великолепна стратегия – поне до излизането на Master of Orion III.

Hooligans Storm Over Europe

Най-бруталната стратегия на годината идва от Холандия

■ DarXabre Games ■ www.hooligans-thegame.com ■ P200, 32 RAM, 2MB Video ■ RTS ■ 1 CD

Банда пияни рокери, рейвъри и дрогирани бандити след като плячкосаха почти всички магазини в града, успяха в рамките на поредния мач от европейските клубни турнири да разгромят целия стадион и да предизвикат кървав хаос сред гражданите. Не, нова не са централните новини по телевизията, нито пък спортните страници на вестниците. Това е "само" съобщение за вашия успех в поредната мисия на новата стратегия Hooligans – Storm Over Europe.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

На пръв поглед продуктът на холандската компания DarXabge си е съвсем нормална стратегия в реално време, която освен всичко друго си е направена и в съвсем консервативно 2D без никакви експерименти с модерни технологии. Фината разлика е, че вашите единици в случая не са нито орки, нито пък разни футуристични войници. Поемате управлението на видна европейска хулиганска банда, която има за основна цел да организира най-зрелищните и разрушителни побои с полицията и други запалянковци. След като встъпите в задълженията си като лидер на групировката, е време да се запознаете и с вашите подопечни, които трябва да ви помагат по време на разрушителните ви турнета из Европа. На разположение имате общо шест вида хулигани. Най-важните единици безспорно са лидерите на бандите. Освен че са добри биячи, те са и организатори на вашите щурмови отряди и подемайки подходяща



Я да видим тези ченгета какво искат от нас.

Отчаяна битка с конкуренцията, за да опазим автобуса на нашия отбор.



Разбиването на магазини е един от начините да набавите пари за вашите хулигански подвизи.

запалянковска песен,

не само вдигат морала на феновете, но и са в състояние да привлекат във вашите редици случайни запалянковци, които са имали намерение само да си гледат мача, без задължително да плячкосват всичко наоколо. Самият геймплей е напълно хулигански като идея. След като пристигнете в съответния град, е добре първо да се погрижите за вашата касичка. Това става като насъскате членовете на бандата да оберат няколко магазина или жилища на мирни граждани. Обикновено няма да срещнете особена съпротива, така че след това спокойно можете да се отправите към някоя кръчма, която играе ролята на "база". В кръчмата,

− **+**

Плюсове:
- Оригинална идея.
- Интересни единици.
- Забавни сценарии.

Минуси:
- Липса на разнообразие.
- Постна графика.
- Посредствен звук.
- Аматьорски видеофилмчета.



Поредното улично меле преди мача.

Конкурентната агитка лежи разбита пред входа на стадиона.



Полицията редовно прави кордони около стадионите.

освен че можете да черпите вашите хора с бира и по този начин да им вдигате духа, имате възможност срещу подходящи суми да набирате и нови единици. Ако примерно ви трябва един симпатичен рокер, а вашите собствени не достигат, можете безгрижно да си купите допълнителни. След като свършите работа в питейното заведение, можете да видите какво още предлага съответният град. На места ще намерите магазин за наркотици, който ви продава най-различни повишаващи морала на хулиганите хапчета, магазин за оръжия, където можете да попълните арсенала и... публичен дом. Последната сграда е доста интересна. От една страна, ако пратите вашите момчета в нея, те ще излязат напълно оздравели и с повишен морал. От друга страна, вие

можете да наемете различни красиви девойки,

които да отвличат за известно време вниманието на противниковите хулигани, докато вие им трошите тиквите.

В самите мисии от соловата кампания в крайна сметка всичко опира именно до това да сеете смърт и разрушение из най-различни краища на Европа като по възможност предпазите вашите юнаци от смърт и арест. Отделните задачи естествено са различни, както и ресурсите, които имате на разположение за изпълнението им. В първата мисия задачата ви примерно е само да се докопате живи до стадиона с определен брой "запалянковци". Звучи съвсем елементарно, но по пътя към заветния мач ви чака не само полицейски кордон, но и феновете на домакините, които естествено са по-многобройни от вас. В друг случай трябва да помогнете на вашите футболисти като пазите техния автобус от вражески хулигани, които са решили да ги разконцентрират преди важен мач. На друго място пък трябва да осигурите

подходяща атмосфера на самия мач

като бастисате противниковата агитка още преди да ѐ стигнала до стадиона. Въобще ще имате възможност да правите точно това, което правят хулиганите в реалния живот.

Интерфейсът на играта е сравнително сполучлив, така че с управлението на бандата проблеми няма да имате, а освен това в началото на първата мисия ви очаква и кратко въведение в тънкостите на хулиганския живот. Не го пропускайте, защото в противен случай може и да си умрете в битката, без дори да знаете, че тези тухли по най-различните строителни площадки из нивата стават идеално за хвърляне по полицията и други фенове:) Трябва да си призная, че играта е действително оригинална като замисъл и предлага доста невиждани при стратегиите в реално време неща. За съжаление си личи, че Hooligans – Storm Over Europe е правена от малка фирма със скромни ресурси. Графиката със своите 256 цвята е далеч от истината, а

звуковите ефекти в най-добрия случай са на средно ниво

Изборът на единици е силно ограничен, а сградите също не се отличават с кой знае какво разнообразие. Естествено първото посещение при проститутките или кварталния наркодилър е забавно, но две-три нива по-късно всичко това започва бързо да доскучава. В такива случаи винаги ви остава опцията за игра в мрежа. А тя в случая на Hooligans е изключително забавна. Едно е да си организираш битки с орки, терани и други класики, а съвсем друго е да пратиш банда рокери да разбият кръчмата на другарчето от съседния компютър. Поне в това отношение творбата на DarXabre има огромен потенциал, още повече че ограниченият брой единици в голяма степен елиминира и традиционния проблем в балансирането на същите.

Hooligans – Storm Over Europe едва ли ще стане голям хит. Въпреки това, ако винаги сте искали да се изживеете като футболен хулиган или просто искате малко да разнообразите стандартните стратегии в реално време, определено си заслужава да си я вземете. Поне за няколко часа ще се забавлявате царски.

Графика
5
Звук
6
Геймплей
7
Общо
6



След като оберете някое магазинче, може да почерпите бандата в кръчмата. Това вдига морала.

"ХУЛИГАНИ"

Лидер
Водачът на агитката. Единствената единица, която може да раздава дрога на останалите и да формира около себе си групи от запалянковци.



Rat
Изключително бърз, но за сметка на това не може да се бие добре. Специалист по кражбите с взлом. Ако имате такъв в групата, тя ще може да се крие в жилища на граждани.



Raver
Сравнително бърз с посредствени бойни умения. Може да вдига много шум със своята портативна уредба и по този начин привлича вниманието на други рейвъри, но за съжаление и на полицията.



Хулиган
Вашият стандартен бияч. Специалист по фойерверките и взривните вещества.



Рокер
Добър бияч, който освен всичко това е и превъзходен шофьор. Зад волана на добра кола може да бъде истински терминатор за вражеските пешеходци :)



Bulch
Най-силният физически член на вашата банда. За съжаление неговите огромни габарити го правят слабо подвижен и лесна плячка за по-бързите ченгета.

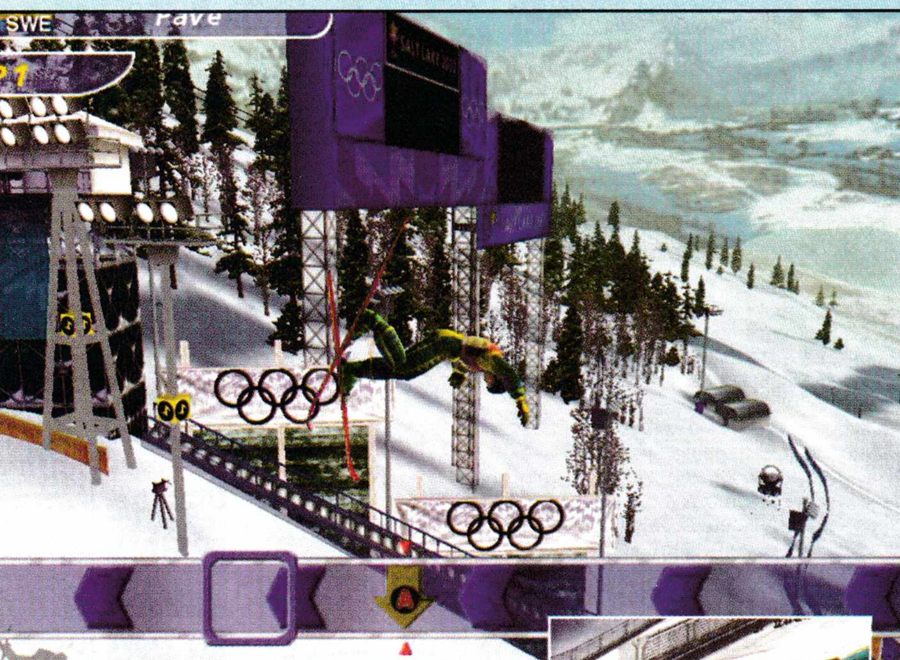


Salt Lake 2002

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	3	5

Жалък опит за пресъздаване на грандиозно спортно събитие

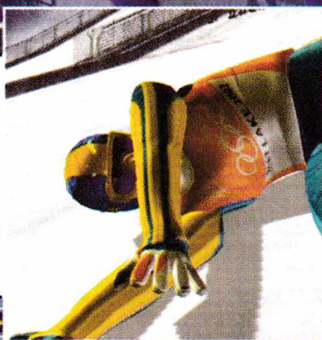
■ ATD/ EIDOS Interactive ■ 450 MHz Pentium III, 128 MB RAM, 16 Mb 3D Accelerated Card ■ Sport ■ 1 CD



Както е тръгнало, май този смелчага скоро ще се нуждае от протеза за врата.

Кое прави Олимпийските игри толкова вълнуващи? Каква е причината хората да си губят времето да ги гледат? Защо са толкова популярни? Salt Lake 2002 не дава отговор на никой от тези въпроси, но поставя много нови като например: защо някои гейм-дизайнери живеят в 80-те? Защо издават такива игри? Защо въобще правят такива игри?....

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com



Така става, когато бързате да стигнете до долния край на пистата.



Е, сега вече не могат да ме стигнат.

И понеже започнах с тон изразяващ недоволство, редно е да продължа в същия стил. Не знам колко дисциплини има Зимната Олимпиада, но в официалната компютърна игра на игрите има цели 6! Да, съвсем правилно четете, това са

6 дисциплини. Ни повече ни по малко

Че кой се нуждае от повече?

Шест е едно много хубаво число и ние всички трябва да сме безумно доволни, че не са, да речем, четири. Сигурно вече се питате, кои са тези велики спортове, удостоени с честта да присъстват в официалната игра, представяща зимната олимпиада, провеждаща се през 2002. Ето и краткия списък: Alpine Skiing Downhill, Ski Jumping K120 Individual, Snowboard Parallel GS, Alpine Skiing Slalom, Freestyle Skiing Aerials, Two Men Bobsleigh.

За да бъда последователен, ще обобщя впечатленията си от всяка от тези дисциплини поотделно.

Alpine Skiing Downhill (Алпийско Спускане или нещо подобно)

В общи линии това си е най-обикновено ски спускане. Целта е да слезете възможно най-бързо до долу във възможно най-цялостен вид. Все пак е желателно да минавате през определени "врати", откъдето и най-често идват главоболията. Лошо става, ако лесно се увличате от скоростта. Просто ще дойде момент, в който няма да можете да вземете следващия завой и чарковете на спортистчето, което управлявате, ще се разхвърчат на разни страни. Всъщност, ако последното наистина се случваше, играта щеше да си заслужава.

Ski Jumping K120 Individual (Ски Скокове)

Тук проблемите са много, а найглавният е, че не се разбира кой бутон какъв ефект има върху скока. Ако сте гледали някога този спорт по телевизията, едва ли сте разбрали цялата техника и не се надявайте, че в Salt Lake 2002 ще научите нещо повече по въпроса. Един вариант е да използвате подхода "смачкай клавиатурата", който в повечето случай води до някакви резултати (макар да не е сигурно дали ще бъдат положители).



Като че ли ще уцеля следващата врата?



Snowboard Parallel GS (Паралелен Гигантски Слалом със Сноуборд)

Засега май се справям...

Не практика това е и най-интересната дисциплина, която ще може да опитате в играта. Спускането става едновременно с още един противник (предполагам, че в мултиплейър ще можете да опитате с някой приятел) и това до голяма степен добавя интрига и ускорява адаптираното към управлението. Фактът, че виждате съперника и неговия напредък, може единствено да ви стимулира и улесни преценката ви за това как се справяте. А иначе състезанието си е типичен слалом – ляво, дясно, ляво, дясно...

Alpine Skiing Slalom (Алпийски Слалом)

Представлява най-обикновен слалом, като особено дразнеща се явява почти пълната липса на контрол върху скиора. Това е може би дисциплината, която предизвиква найголямо раздразнение у играча.

Freestyle Skiing Aerials

Не съм сигурен за точния превод на тази дисциплина, но по същество представлява ски скокове, при които спортистът прави определени превъртания във въздуха (подобно на водните скокове). В началото избирате вида на салтата и в зависимост от трудността и качеството на изпълнението получавате точки. Процесът е реализиран чрез натискането на action бутона в ключовите моменти.

Two Men Bobsleigh (Двойки Бобслей)

Тук ситуацията е най-измислена. Първо трябва да се понапомпате, т.е. да засилите шейната. Ако много се улисате в тази дейност, можете да изпуснете момента и двамата състезатели да останат с празни ръце, а слейът да отпердаши надолу из тунелите. При тези условия просто сте се прецакали. Ако пък случайно успеете да качите двете човечета, започва скуката. Всичко се свежда до това да удържате возилото по най-добрата траектория така, че да поддържа оптимална скорост, без да изхвърчи. Не казвам, че това е лесно, просто начинът, по който е осъществено, е безкрайно, безумно и безусловно скучен. Поне моята лична представа за интрига се простира отвъд съзерцаването на завоите и цъкането ту наляво, ту надясно.

Като цяло всички дисциплини страдат от един огромен проблем – никъде не е указано как точно става контролът върху състезателите в смисъл какво е специфично за дисциплината и какво прави реалният спортист за да постигне по-добри резултати. Така например не всеки е длъжен да знае какви са тайните на ски скоковете (това, което знам от телевизионните предавания, е, че има едни много специфични движения с раменете, както и точно определени моменти в, които трябва да се приберат ските към тялото и т.н.).

След като разгледахме невероятната реализация на шестте дисциплини, следва да си зададем въпроса: къде са останалите? Защо не намираме и следа от биатлон, или кънки бягане или дори кърлинг? За хокея, макар че е най-атрактивен, можем да преглътнем, поради това, че е доста сложен сам по себе си и са необходими специални разработки, пък и има нелоши такива. Не мога да проумея обаче, как може игра, която се предполага, че трябва да има някаква представителност, да бъде така безумно и безнадеждно осакатена. При условие, че не съм маниак на тема Зимна Олимпиада, успях без да се замисля да се сетя за 3 дисциплини, които би трябвало относително лесно да се пренесат в компютърна игра. А се предполага, че в правенето на Salt Lake 2002 е участвал поне един експерт в тази сфера. Без много усилия с елементарни проучвания може да се установи, че броят на подходящите дисциплини, е много поголям – просто е необходимо малко желание от страна на разработчиците. Нещо, което със сигурност е липсвало на ATD, когато са мислили над играта. Интересно е също, че графиката е прилична, но за качеството, което се получава, натоварването върху компютъра е необосновано голямо. Мутрите на спортистите са направо жалки и смешни и повечето от тях изглеждат, като ескимоси. Нямам нищо против хората, принадлежащи към тази националност, но би трябвало да има някакво разнообразие. За движенията въобще няма да говоря – може да намерите игри от преди 5 години с по-плавно реализирана физика. Няма да се спирам на коментара и звука от триенето на ските в снега. Струва си да отбележа, че музикалното оформление е богато и има доста песни с динамично звучене. Това е плюс за играта, макар че главата ви лесно може да бръмне, ако стилът не ви допада.

Принципно няма нищо лошо в това към спортните събития да се произвеждат и компютърни игри. Но ми се струва, че все пак е добре те да са такива, че да не ти идва да удариш монитора в клавиатурата (или обратното) и да мислиш лоши работи за програмистите, създали такова средство за мъчение като Salt Lake 2002.

Стискайте палци да не се размажа долу.

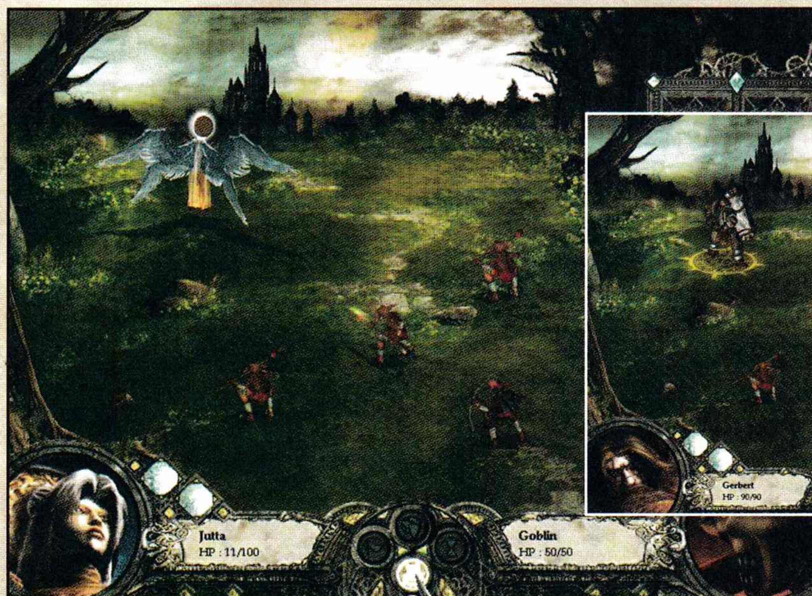


DISCIPLES II DARK PROPHECY

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	9	8

Сагата продължава

■ Strategy First ■ www.disciples2.com ■ PII 233, 32 MB RAM, 8 MB 3D Video ■ Turn-Based Strategy ■ 2 CDs



След миг архангелът Jutta ще загине след атаките на гоблините.



Трима на един! Врагът няма да има никакъв шанс да успее.

През последните години походовите стратегии като че ли загубиха доста от бляскавата си популярност. Вероятно по тази причина някои геймърски критици побързаха да обявят, че краят на жанра наближава. Донякъде може би са прави в тези свои твърдения. Ако обаче хвърлите един поглед върху новото творение на Strategy First, ще се убедите, че походовите стратегии имат потенциала да бъдат едно от най-интелигентните, интригуващи и завладяващи приключения за съвременния геймър. А Disciples II е блестящ пример в това отношение.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Началото на сагата, наречена Disciples, започва през 1999 година. Тогава се появява първата част на играта под името Sacred Lands. Почти единодушно авторитетните геймърски медии определиха продукта на Strategy First като просто прилично направен клонинг на Heroes Of Might and Magic. По тази причина играта на канадската компания остана някак незабелязана и съвсем несправедливо пренебрегната. За относително ниската популярност на първия Disciples донякъде допринесе и все още слабата по това време известност на Strategy First.

Градът. Поглед отгоре.



Не може да се отрече, че тези, които обърнаха повече внимание на първото издание на Disciples, със сигурност са забелязали, че въпреки приликата си с Heroes Of Might and Magic, в играта имаше достатъчно интересни хрумвания и сериозен потенциал за развитие. Преди около година на пазара се появи Gold Edition, който, въпреки че не предлагаше кой знае колко нови неща, предизвика много по-голям интерес сред феновете на походовите стратегии и подготви почвата за появата на Disciples II: Dark Prophecy. И като говорим за жанрове, е редно да кажа, че определянето на играта като походова стратегия е нещо доста относително, тъй като тук присъства изобилие от допълнителни компоненти, които правят от Disciples наистина комплексно забавление и предизвикателство особено за тези, които никога те са пробвали подобни игри.

По подобен начин стоят нещата и при Disciples II: Dark Prophecy. За разлика от предишния опит на Strategy First, този път

оценката на авторитетните специалисти в бранша е преобладаващо възторжена,

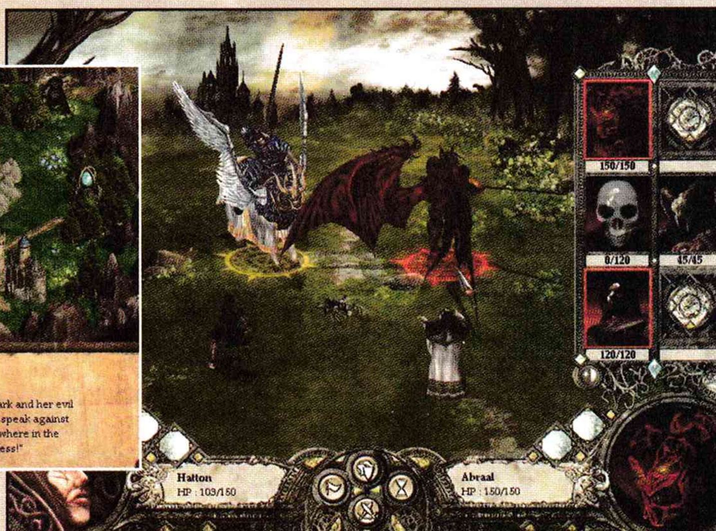
а думички като "клонинг" и Heroes Of Might and Magic вече се споменават все по-рядко. Интересното в случая е, че производителите не са направили генерални промени в играта. Като основни принципи на геймплея, тя е практически същата. Въпреки това вниманието към нея вече е значително по-голямо от преди.

Историята на играта ни пренася години напред след събитията в първото издание. Десетилетие след големите войни крехкият мир е вече към своя край. Четирите раси The Mountain Clans, The Empire, The Legions Of The Damned и Undead Hordes продължават непримиримата си борба за надмощие...

Както при повечето игри от този



От време на време ще получавате различни известия.



Това вече е сериозна схватка.

жанр, така и тук, всяка една от четирите раси има своите специфични особености. Присъстват всички характерни стратегически и икономически елементи като различни ресурси, разработване на технологичното дърво в определена посока, изграждане на специфични по своето предназначение сгради, разнообразни качества, способности и функции герои. За радост на почитателите на ролевия жанр, играта е обогатена с доста RPG елементи като интересни варианти за усъвършенстване на единиците и трупане на опит. А когато към това добавим невероятно красивите битки, става ясно, че Disciples II: Dark Prophecy е

комплексна, зрелищна и в същото време задълбочена игра,

която има какво да предложи. В самото начало се налага да направите избор за това, какъв владетел да бъдете. Ако се спрете на Warrior Lord, ще можете да се възползвате от способността за по-бързо възстановяване, но за сметка на това възможностите ви за развиване на магическите способности са ограничени до четвърто ниво. Magic Lord е с преимуществото за по-бърза разработка на нови магии и то на два пъти по ниска цена. Guildmaster осигурява предимството за значително по-евтин строеж на сгради, но по отношение на магиите ограничението също е поставено на четвърто ниво. Този начален избор е от голямо значение за това, как развивате своята раса по какъв начин ще се справяте с предизвикателствата пред вас. Опасението, че отделните единици на всяка една от страните ще се отличават само по външния си вид се оказа напразно. Макар в известен смисъл героите да имат някои сходства, с течение на времето и в зависимост от избрания път на развитие, те придобиват своите уникални възможности. А и идеята за тяхното комбиниране и взаимодействие допринася за многобройните и практически неповторими игрови варианти.

Тези, които са играли някога Disciples, едва ли ще срещнат някакви затруднения с усвояването на геймплея. Това в никакъв случай не важи за геймърите, които за първи път се сблъскват със загадъчния и мистичен свят на играта. След като стартирате Disciples II: Dark Prophecy, ще станете свидетели на кратка прелюдия, а после попадате директно в центъра на събитията. Вероятно в първия момент ще останете изумени от странния, леко претрупан, но иначе красиво и стилно оформен интерфейс. Това не бива да ви притеснява, тъй като пред вас ще се появи още по-важният въпрос: "Какво по дяволите трябва да се прави тук?". За да почувствате удоволствието от играта, ще е нужно да проявите малко търпение. След като веднъж вникнете в основните водещи принципи на геймплея в Disciples II, със сигурност трудно ще се "отлепите" от монитора.

Дори да сте пропуснали предишните издания, не бива да съжалявате. Почти всичко, което можеше да срещнете там, го има и тук, но със значителни подобрения и осезаеми нововъведения. Първото, което се набива на очи, е подобрената графика. За разлика от оригиналната игра, тук детайлността при изграждането на различните герои и терени е значително подобрена. Не може да не забележите резултата от перфектната работа на художниците и дизайнерите. Всеки един от героите, които ще срещнете в играта, са нарисувани със завидно майсторство и фантазия. Резолюцията е повишена на фиксираните на 800х600 (в предишните версии беше 640х480). Едно от най-приятните и зрелищни подобрения е начинът, по който се водят битките и тяхното графично представяне. Всъщност схватките в Disciples II: Dark Prophecy изглеждат добре, но са доста кратки като времетраене. Ако желаете да бъдете деен участник в борбата между вашите герои и противника, можете да поемете контрол в схватката, но в случай, че това не ви интересува особено, можете да оставите компютъра да свърши тази работа вместо вас. Въпреки някои недостатъци в изкуствения интелект на противниковите раси, не може да остане незабелязано сериозното подобрение по този показател. Играта предлага четири нива на трудност, от които можете да избирате в зависимост от познанията и опита, които притежавате.

Като геймплей Disciples II: Dark Prophecy съчетава в себе си всички добри хрумвания от предишните издания, но те са осезаемо подобрени и усъвършенствани. Играта със сигурност ще представлява интерес както за почитателите на походовите стратегии, така и за тези, които харесват RPG-та.

Всеки успешен двубой носи допълнителен опит.

Битките са истинска радост за окото.





Sid Meier's SIM Golf™

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	7	9	9

Най-сетне игра, в създаването на която Сид Мейер наистина има участие

■ EA/Maxis ■ simgolf.ea.sports.com ■ PII 300, 64 MB RAM ■ икономическа симулация ■ 1 CD

Преди около две години изтече "секретната" информация, че Сид Майер е бил забелязан в офисите на Maxis и се очаквало да направят съвместно игра. Имаше доста гадене по въпроса що за игра ще правят, след като досега са работили в различни жанрове. Това, което сега получаваме като краен резултат, наистина не е нито стратегия, нито чист "sim" – но се е получило нещо наистина хубаво!

Генко Велев
g_velev@pclub-bg.com

Омръзна ми да чета статии от "специалисти", които с авторитетен тон да споменават името Сид Майер и да обясняват, че той само преди няколко месеца е пуснал играта Civization III. Всъщност не съм сигурен дали Сид Майер изобщо е правил друга игра след Гетисбърг (една военна игра, преиграваща до безкрай битката при Гетисбърг); за този SimGolf обаче неговата роля е значителна. От едно негово интервю можем да прочетем, че идеята се е появила наистина преди около две години, докато е четял списание за голф и е попаднал на конкурс – как най-добре едно малко живописно кътче земя да се превърне в миниигрище за голф с три дупки.



Първите спечелени симолеани!



Старата ви фамилна ферма трябва да стане на голф игрище.



Не знам причината, поради която идеята по-късно е била поета и реализирана от Maxis, но в крайния резултат е очевидно наследството от интерфейса на The Sims, както и някои други интересни детайли от прочутата поредица. Въпреки това обаче Sid Meier's Sim Golf си остава типична и много добре реализирана икономическа стратегия/симулация и

в много по-голяма степен прилича на Rollercoaster Tycoon, отколкото на игрите от поредицата The Sims

или Simcity.

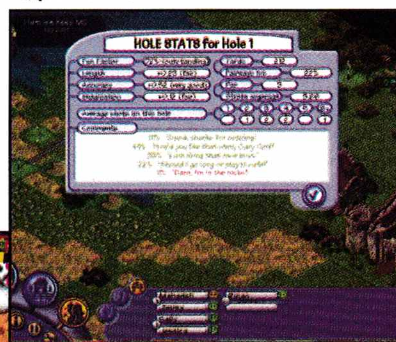
Вече сте схванали основната идея – върху парче земя трябва да създадете световно известно игрище за голф, на което да има място за всякакви фенове на този скучен и досаден спорт – както за начинаещи или просто любители, така и за световно известни шампиони и най-различни знаменитости (е, и за някои личности, които би следвало да са знаменитости – това, че на мен нищо не ми говореха техните имена вероятно се дължи на невежеството ми).

Не са необходими сериозни познания за голфа, за да играете тази игра, но поне някои най-елементарни понятия ще трябва да ви са ясни. Доброто нещо е, че можете да не считате играта на голф за вълнуващо преживяване (като мен), но въпреки това Simgolf има сериозни шансове да ви стане забавна. Както вече разбрахте, аз също не мисля, че върхът на приятното изкарване е да си загубя времето на някое голфигрище или дори с някой голф симулатор и по тази причина познанията ми са доста ограничени и чисто теоретически – и предварително се извинявам, ако се опитам да преведа някои термини и се получи бъркотия. Ето сега и най-най-основните принципи – едно трасе (course в оригинал) има от една до осемнадесет дупки. Това означава, че не е необходимо да "построите" всичките осемнадесет дупки – достатъчно е да направите само една и вече ще имате първите нетърпеливи посетители. Имайте предвид, че може да ви изглежда лесно създаването на course с всичките 18 дупки, но мястото обикновено никога няма да е достатъчно, така че в никакъв случай не се хвърляйте да правите всичко наведнъж дори и да разполагате с достатъчно пари (в играта има опцията sand box – с безкрайни пари и достъпни почти всички опции). Освен това бързо ще схванете, че



Великолепен удар през водата.

Подробни статистики за всичко.



дори "пробиването" на най-обикновена дупка също не е никак лесно

и наистина терминът "построяване" подхожда много повече. Първо трябва да прецените как и къде ще разположите стартовата площадка (tee) и самата дупка (green), какво ще е разстоянието между двете точки, какви ще са препятствията помежду им, с колко удара "стандартно" ще се вкара топката (на английки терминът е "par"). Логично трябва да се опитате да използвате максимално наличните особености на терена, тъй като всичко струва доста пари – особено повдигането или свалянето на терена. Освен това ще трябва да предвидите място за пътечка и за стартова площадка за следващата дупка. Ако премислите предварително какво къде ще разположите, ще може да икономисате доста пари (simoleans – паричната единица в играта). Вероятно ще се наложи да разчистите някои от естествените препятствия и да поставите разни изкуствени гадории – водни площи, пясъчници, гадни наклони, камънаци и какво ли не – на разположение имате доста богат избор! Оказва се, че дори и обикновената трева също е неприятно препятствие! Освен препятствията на разположение имате и fairways – малки участъци специално подготвен и дрениран терен, който дава добър отскок на топката и който ще се опитат да "уцелят" играчите. Когато поставяте различните tiles с терени, обърнете внимание на две изрисувани топки за голф върху иконката на терена – долната топка показва колко надалеч се търкаля топката върху съответния терен, а дясната – колко високо би отскочила. Принципът, от който ще се ръководите при създаването на дупките, трябва да бъде следният – повечето хора не са шампиони, така че дори и аматьорите ще трябва да могат да играят и да се забавляват на вашето трасе... но пък не може без да има и предизвикателство за всеки играч! Постигането на абсолютен баланс е невъзможно и винаги ще има недоволни, които ще си вземат торбичката с тояжките и няма повече да се върнат... Какво! Не се казвало тояжки ли? Ами как тогава? Clubs? Гъстерици? Добре де, нека да е стикове за голф.

– +

Плюсове:

- Добра и "весела", приятна за окото графика.
- Забавни реплики и анимации на играчите.
- Възможността да преиграване играта до безкрайност и никога да не се наложи да повтаряте едно и също нещо.

Минуси:

- Единият минус е невъзможността да правите непрекъснатата пътека - трябва да кликнете на всяко квадратче поотделно. Това често не е никак удобно.
- Вторият минус е свързан с това, че някои особено успешни или трагични удари ви се показват от много близък план - нищо лошо, освен това, че тогава фигурите стават до безкрай пикселизирани и грозни!

Важното е тези, които харесват дупките ви, да са много повече от недоволните

Много характерна особеност на Simgolf е, че играчите заплащат таксите след изиграването на всяка дупка – и доволните играчи плащат повече от сърдите. Освен това тези, които особено са харесали трасето, могат да поискат постоянно членство и дори да доведат и свои приятели. Преломната точка в развитието на клуба ви е появата на първия Silver Member! Това на практика означава, че клубът ви е станал сериозно известен и скоро ще се появят знаменитостите, които дори може да поискат да си построят ваканционни вили на територията на клуба – което пък от своя страна още по-стремглаво ще започне да покачва репутацията му...

Както във всеки подобен икономически симулатор ще може и ще трябва да свършите още цял куп работи – да наемате персонал по поддръжката и почистването и за разносна търговия (в колко филми сме чували "Хей, момче! Донеси ми една кола!"), да построите будки за закуски, да се снабдите с голфколички и миялна машина за топките; ще може да строите тенискорт и тренировъчни площадки, където посетителите ще отработват някои удари или ще развиват специфични умения.

И сега – една още по-специална личност – Gary Golf!!! Кой е той ли? Ами погледнете в... огледалото! Видяхте ли го? Защото Gary Golf е собствената ви персона. Разбира се, може да го му смените името, пола, дрехите, може и трябва да разпределите стартови бонусни точки за различни умения и дори го изтъпанчите със собствената си физиономия! Освен това за разлика от мен Gary е запален играч на голф и изобщо няма намерение да остане настрани от забавлението! Когато пожелаете, можете да преминете в "състезателен" режим и директно да си премерите силите с другите играчи. Можете да направите "приятелско" двубойче или дори "на вързано" – с определен залог при спечелването на всяка дупка.

Ако харесвате Rollercoaster Tycoon, ще харесате и Sid Meier's Simgolf – в това няма и съмнение. Просто това е игра с прекалено много достойнства и не бива да я пропускате!



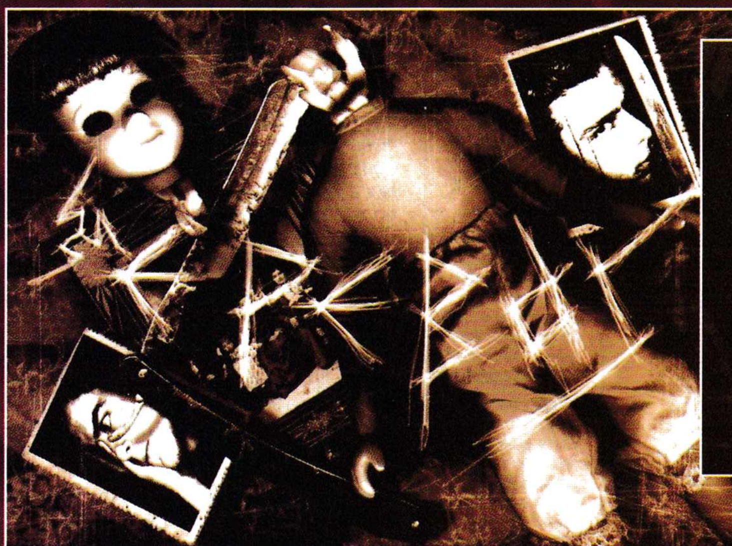
Голф в пустинята край Лас Вегас.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
2	4	3	3

Erevos

Гръцки вампири изсмукват кръвта на куестаджиите

■ NYX ■ erevos.mainpage.net ■ P133, 32 MB RAM, 644 MB HDD ■ Quest ■ 1 CD



Играта е плашеща, но не по начина, по който са искали авторите.



Аз бих сложил по-различен предупредителен надпис – "Натиснете Alt-F4, преди да стане твърде късно!".

Не си спомням досега да съм тествал игра, правена от гърци, но след запознанството ми с Everos никак не съм сигурен, че ще се осмеля втори път да пусна подобно заглавие. И то не заради кървищата, вампирите и другите страхотии, които авторите щедро обещават, а заради отвратителната реализация, която ме уплаши много повече.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

По-добре никакви куестове, отколкото такива – това си мислех само минути, след като пуснах Erevos. Защото игри от този сорт са пироните в ковчега на едва мъждукащия жанр. След като инсталирах играта и изтърпях грозноватите анимирани "шапки" на авторите, на екрана ми се появи умерено зловеща картинка с красноречив предупредителен надпис: "Тази игра съдържа сцени на явно насилие и кръв!". Повдигнах лявата си вежда с два милиметра, щракнах с мишката, след което на екрана ми се появиха... отново същите грозни анимирани шапки с гръцки букви. Анализирайки въпросното "дежа вю", се зачудих дали не съм попаднал в някакъв вечен цикъл и дали точно това изтънчено мъчение не е въпросното "явно насилие", което ми беше обещано. Ами – все още нищо не бях видял. Най-сетне, сякаш по чудо, на монитора ми блесна началният екран на играта.

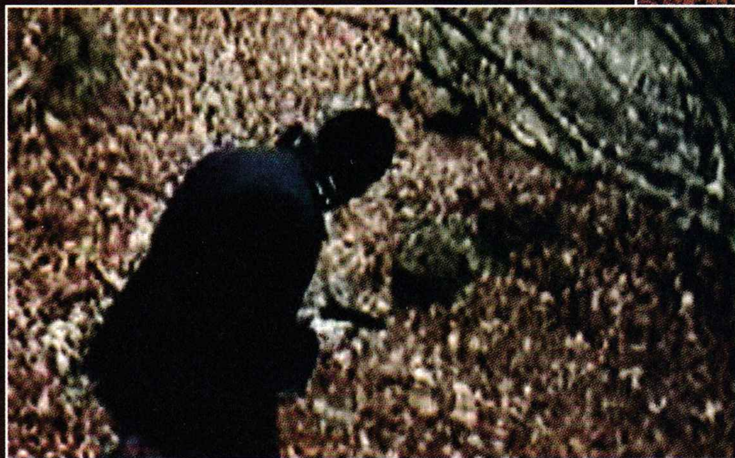
А след това ме халоса отвратителната интродукция

Тя представлява лошокачествен видеоклип, където непрофесионалист снима непрофесионалисти (разбирайте – единият създател на играта снима другия). Безумно тресящата се камера и нелепите образи на екрана може и да са много страшни за някои хора, но мен лично не ме уплашиха, а колкото до тематиката на интродукцията – за нея почти нищо не мога да ви кажа, просто не я проумях. Главно и единствено действащо лице беше някакъв човечец с пищов и чорап на главата – несъмнено, за да не се позори с участието си в този фарс. Той беше доста нервен, а накрая му се случи нещо летално... И цялата тази история трябваше да има връзка с вампири?! Между другото, не по-малко грозни са всички останали филмчета в играта, които видях, включително онези, крадените от стари документални филми.



Среднощната закуска идва на крака.

Но аз по природа съм си оптимист и все още разчитах да открия нещо хубаво в Erevos, пък и бях поел ангажимента да я тествам, така че храбро продължих нататък. След това трябваше да избера своя герой – вампир, от двамата предложени кандидати. От краткото им описание разбрах, че Ерик бил откачен садист, а Джианос – избягал от Япония спец по бойните изкуства. Освен това и двамата били вампирясали кръвопийци, първият можел да се превръща в прилеп, а вторият – в гарван. Направих своя избор и какво си мислите, че стана? Никога няма да познаете – на екрана ми се появи надпис: "Ти си вампир – играй след залез слънце!", след което бях брутално изхвърлен в Windows. Порових в документацията и открих, че



Анимациите са с много лошо качество – снимани от непрофесионалисти в домашни условия.



Първата "загадка" е запалването на тази лампа.

Erevos може да се играе само между 20:00 и 7:00

Защо? Явно се предполага играта през нощта да създаде подходящо хорър-настроение и така да замаскира грешките и некомпетентността на авторите. На практика, както би казал Гайбръш Трийпууд, това е втората най-малоумна идея, която някога съм виждал реализирана в куест. Все пак не е чак толкова сложно да надхитрите гърците – просто променете системния часовник, така че той да показва някакъв нощен час и ще можете да пуснете Erevos безпроблемно.

Но моят искрен съвет е това заглавие изобщо да не припарва до вашия компютър, а ако случайно някой приятел ви го подари за рождения ден, сериозно да се замислите дали такъв човек заслужава парче от тортата. И ако ви трябват още аргументи, за да се откажете от идеята да играете на Erevos, сега ще ви ги предоставя. Не открих почти никаква разлика между играта с двамата герои – загадките в началото бяха съвсем същите, само някои анимации се различаваха. Правя уговорката, че изобщо не съм играл с двамата до края, така че не е изключено все пак да има някои дребни разминавания в сюжета или пъзелите. Самите вампири изглеждат точно като разкрасени с Photoshop снимки на гръцки гейм-дизайнери. Това обяснява донякъде и чорапите върху главите на повечето поддържащи персонажи, които са играни от същите "актьори". Самата игра е First Person куест и напомня на много старички заглавия (в частност Dracula), но е по-лоша от всички тях. Графиката е под всякаква критика, музиката е сравнително читава, но не блести с нищо особено. Играта тотално се проваля в създаването на желаната мрачна атмосфера. Интерфейсът е неудобен и на моменти направо смешен. Вашият вампир трябва редовно да се храни с нови порции свежа кръв, иначе умира (вероятно от анемия) – това е изобразено с една колбичка с червена течност, която бавно намалява, съвсем като в Diablo... Когато попълвате запасите си, екранът се затъмнява и чувате едно "мляс-мляс" – явно характерен звук, издаван при лочене на кръв. Записът е автоматичен и става при преодоляването на ключови препятствия в играта, така че не се опитвайте да намерите бутон за SAVE.

Накрая искам да се извиня на всички читатели, на които не се е понравил язвителният и на моменти дори "оплюващ" тон на тази статия. Просто ми е жал, че почти всички заглавия, които напоследък излизат в любимия ми жанр, са посредствени като Erevos и че не съм играл на добър куест от времето на Monkey Island 4. А тъй като LucasArts не са обявили ново заглавие в жанра, се съмнявам, че скоро ще имам възможността да поиграя на куест с несъмнено високо качество. А колкото до гърците от NYX и тяхното отроче Erevos – те не са заслужили нищо повече от трепетликов кол в сърцето!

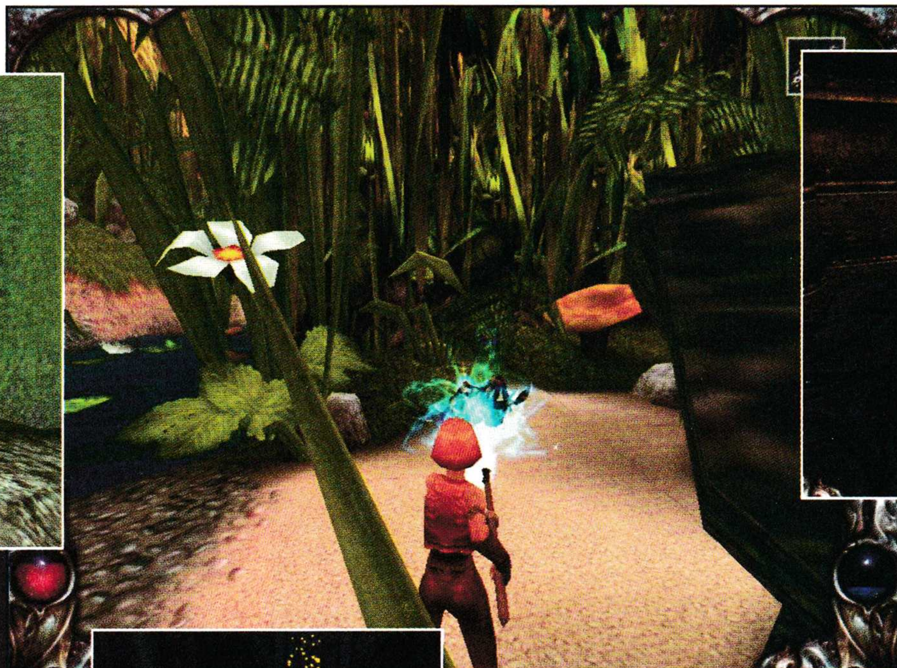
Darkened Skye

Забавно приключение с безумно бъгава графика

■ BOSTON ANIMATION/Simon & Schuster Interactive ■ www.ssinteractive.com ■ PII 350 MHz, 64 MB RAM, 8MB 3D card ■ Action ■ 2 CDs

Zen'jai - земята на петте птици, или както е по-известна напоследък - на петте празни клетки. Познайте кой ще трябва да намери гълъбчетата...





Въпреки че бръмбърите са досадни, цялото това зелено е просто... прекрасно!

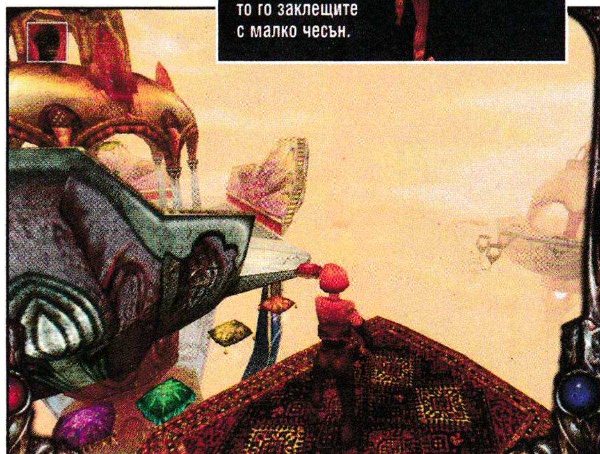
Все по-популярни стават миксираните жанрове от типа на екшън приключенията. Това се дължи главно на факта, че чистите куестове не могат да се борят с комерсиализма на 3D-пуцалките. В резултат производителите са принудени да се ориентират към компромисен вариант – кръстоска между жанровете. Остава само в ролята на главната героиня да се постави персонаж от нежния пол и може да се получи нещо наистина интересно.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Skye е млада девойка без баща и с неизвестно къде изчезнала майка. Поради тази причина момичето не се научило да плува и без да оценява значимостта на този пропуск, кротко си изкарва прехраната като професионална пастирка в необикновен приказен свят. Нейната основна работа е да пасе овцеподобни същества. Е, не съвсем овцеподобни, но за по-ясно описание могат да се изтъкнат като особени белези двете хоботчета. Гонейки един от тези свои питомци, нашата героиня попада на странно оранжево топче с изписана на него буквата "s".

От този момент започва и истинското действие, след като пастирската гега на момичето се превръща в жезъл, който в началото ще използвате, предимно размахвайки го по

Дори и босът на вампирите се кротва, след като го заклещите с малко чесън.



С Небесните Пирати няма да се налага да се биете, но транспортната им система би била истинско предизвикателство дори за Батман.

всеки, който се опита да ви доближи. В последствие ще разберете тайната на шарените топчета, наречени skittles (нямаше ли преди време бонбонки със същото име и форма?) и че те притежават магична сила, която ще се научите да използвате. Оказва се, че някога земите били пълни с тези магични сфери и те се сипели направо от небето, създавали многоцветни дъги и давали на хората своята магична сила. В такива моменти идва часът на лошия и той оползотворил времето си, като свил Тъмната Призма, и направил така, че всички skittles да са негови. Това му дава, разбира се, огромна власт, понеже той се оказва единственият, който владее магията на Дъгата. Задачата на Skye е ясна – трябва да се пребори с Necroth (споменах ли, че това е името на лошия?) и

да му вземе всички бонбонки

Разбира се, освен стотици врагове, тя ще има и много приятели,



Интересно, под какво име фигурира това животно в патентното бюро на гоблините.



Силовите полета съществуват отдавна. Просто трябва да открием къде.

един от които гаргойле на име Draak, който пък има лични сметки за уреждане с главния лош.

Задачите, с които ще трябва да се справите в течение на приключението, не са нищо особено като трудност и ще отегчат опитните куестаджии. Все пак трябва да се има предвид, че играта е екшън-ориентирана и е наблегнато предимно на пуцането и скачането. Има нива, в които можете да се почувствате като в 3D jump 'n' run. Все пак не липсват и някои наистина хитри елементи, напомнящи Индиана Джоунс и други подобни приключенски филми. Хубавото е, че ако случайно запънете на някое място, можете да прегледате диалозите, проведени до момента в текстов вид, както и да прочетете някои бележки, направени от Skye, която недвусмислено ви насочва към верния път. За съжаление има няколко епизода в играта, в които можете да загубите много време в лутане и то само защото разсъждавате логично. Просто за да се измъкнете, е необходимо да направите някакъв скок, който на пръв поглед (а и на втори) изглежда невъзможен, и само след като играчът се отчае до степен да изпитва удоволствие от прилагането на насилие спрямо главната героиня и от нейното

Графика
5
Звук
10
Геймплей
7
Общо
8

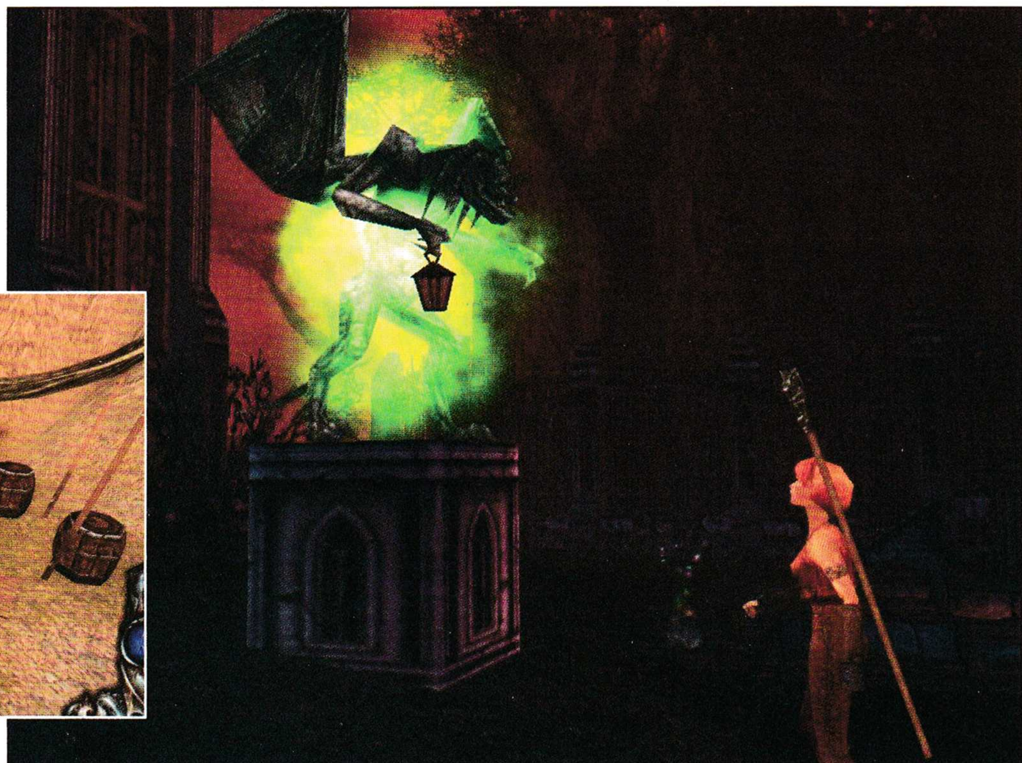
Повечето гаргойлета в играта са необичайно дружелюбни.

многократно и брутално размазване и удавяне,

едва като достигнете тази тежка фаза, може да ви хрумне да опитате. Единственият съвет, който би помогнал, е да се пробвате с всичко, колкото и невероятно да изглежда.

Важна роля за изграждането на атмосферата на Darkened Skye има хуморът, с който е характерна главната героиня. През цялото време тя поддържа настроението ви, правейки иронични забележки, като постоянно забравя ролята си и обвинява дизайнерите на играта, изтъквайки, че поставят в устата ѝ банални дивотии и нямат капчица фантазия. Един от по-забавните моменти е, когато девойката ви подтиква да скочите в устата на огромна риба, понеже животът ѝ има "save" опция и в края на краищата нищо не губи, ако опитате.

По-горе споменах магиите и е интересно да опиша как действат. Работата е в това да намирате повече "бонбонки" (skittles). Всяка магия се прави от комбинация от две или повече от тези топчета. На всяко ниво ще ви се дават по една-две нови магии и горе-долу толкова топчета. Магиите имат по няколко слота за skittles от различни цветове. Щом запълните слотовете, магията става използваема. Проблемът е, че обикновено, за да използвате дадена магия, в много случаи се налага да се лишите от друга поради недостиг на skittles. В добавка всяко от тях има определено количество енергия и за да се презареди, ще трябва да изчакате 15-20 секунди. Когато е заредено, всяко "бонбонче" е ярко оцветено и в зависимост от това колко е изхабено потъмнява. Ако пък за дадена магия имате два комплекта от магичните топчета, това почти сигурно означава, че ще можете да





В родното село винаги може да отделяте минутка за малко търговийка.

я използвате постоянно. След като изхабите първия комплект, зареждате втория и докато го използвате, първият се регенерира.

Разнообразието от магии не е безумно (22 на брой), но пък ако бяха повече, голяма част би останала неизползваема. Дизайнерите са намерили такъв баланс, че от една страна, поддържат интригата, като ви захранват с нови магии всяко ниво, а от друга, ви принуждават да не забравяте старите. Така например ако някой противник ви се стори прекалено труден, то

просто не използвате вярната комбинация от магии

За някои от гадовете ледените топки може да не са голяма заплаха, но за сметка на това огнените ги повалят с две точни попадения. Затова трябва да експериментирате. Още един ключов елемент при използването на магии е комбинирането им. Разнообразието е достатъчно голямо и провокира въображението. В едно от нивата например, се налага да съживите много неприятни типове, които за секунди ви убиват, ако им се изпречите, лекуват се бързо и ако използвате най-мощната си магия за момента – светкавица, не им нанасяте сериозни щети. В прилив на вдъхновение (или отчаяние?) ме осени една идея: станах невидим, съживих въпросния лошковец, отдалечих се на почтително разстояние, където да не усещам огнения му дъх, заредих ледохвъргачката (с други думи превключих на ледената магия) и противникът угасна за секунди, без дори да ме одраска.

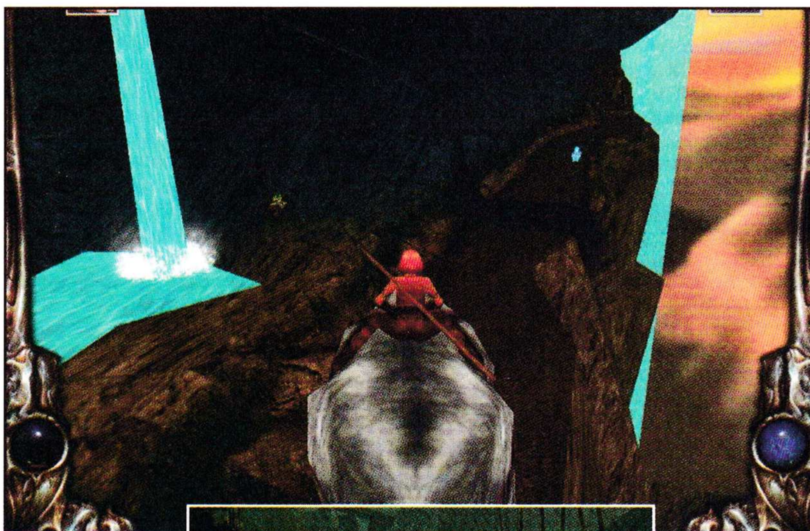
Като се има предвид всичко гореизложено, може да си направите извод, че Darkened Skye е доста приятна и симпатична игра. В главата ми обаче възниква въпрос, който бих задал на фирмата разработчик:

Кому е необходима тази фиеста от графични бъгове?

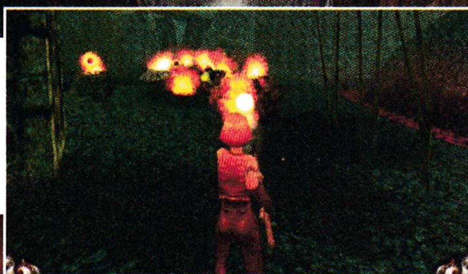
Човек взима играта, пуска си я, запалва се по приказния фентъзи сюжет и... започва все повече да се отвращава от машината за визуални неразбории, наречена Darkened Skye. Колкото по-напред отивате, толкова по-удивително ще ви става как може стените така изведнъж да изчезват, да пропадате в пода и почти всички обекти да са с променлива плътност. За това няма логично обяснение – очевидно е, че играта е тествана, тъй като почти не открих проблеми в геймплея. От това ми остава да направя само един извод – някой го е домързяло да се занимава с доизпипване на тези бъгове. Така де, нали играта върви и ако се записвате често, няма да имате проблем. Фактът, че тези абсурди могат да лишат страшно много хора от удоволствието от играта, като освен това обезсмислят що-годе добре нарисувания и богат на цветове свят, пресъздаден в нея.

За сметка на бъгавата графика, не мога да намеря думи, с които да похваля музиката. Тя е толкова разнообразна, динамична и... подходяща! Не мога да си спомня друго заглавие, което така да ме е впечатлило с отлично разработена и подбрана музика. За всяко ниво има ново парче и дори когато се върнете на някое място повторно, музикалният фон е променен. Дори 15-20 минути мотане на едно ниво и слушане на повтаряща се мелодия не ме отврати много. Разбира се, ако наистина се туткате, има опасност конкретното парче така да ви омръзне, че да не искате да го чувате повече, но това май важи за всякакъв вид музика.

В крайна сметка Darkened Skye остави приятно усещане в съзнанието ми. Всички тези умело съчетани, разнообразни елементи на фентъзи, които представлява играта я правят уникална. Но за да останете и вие с такива чувства, ще трябва здраво да стиснете зъби и да игнорирате екрана всеки път, когато законите на физиката биват безсрамно нарушени.



Блаа, мразя водата! Толкова е ..ъ..ъ.. мокра!?



Fire it out!



Ще се изненадате, когато разберете, че този триглав змей е роднина на главната героиня.

СВЕТЪТ НА DARKENED SKYE

Ще започнете приключението в родното място на Skye - Lynlora. Следва водният свят на Ogmire, където проблемите идват предимно от това, че нашето девойче не може да плува (и никак не се гордее с това). Всъщност проблеми с големите водни площи ще има почти навсякъде. По-нататък приключението ви отвежда в горския свят на народа Tikniki. Интересното е, че тези странни същества говорят някакъв много странен руски, а преводачът ви Draak забавно се плете, докато прави симултанен превод. Ще имате работа и с небесните пирати и тяхното шантаво кралство, а следващи в списъка са земите на Zen'jai, които, както се досещате, са в китайски стил. Там ще трябва да се справяте със загадки в източен стил, както и с 3 дракона. Е, все пак няма да ви скочат наведнъж...

След това ще попаднете в място, напомнящо Стоунхендж, носещо името Stoneheath Circles. Тук отново ще трябва да помагате на закъсали герои, но би трябвало вече да сте свикнали. Когато преодолеете и тези препятствия, ще преровите технологичния свят на Гоблините, където ще откриете електричеството и някои други интересни машинарии. Ще се наложи да се смалите и да воювате с бръмбъри, но

това унижение ще трае кратко и по-натъшното ви търсене ще ви отведе на Гробището на Гаргойлетата

Тук ще се занимавате предимно с мъртъвци и чесънът ще се превърне във ваш пръв приятел. На практика, за да стигнете до главния злобар Некрот, ви остават няколко малки стъпки, една от които е победа над триглав огнедишащ змей, но всичко това едва ли може да уплаши оранжевокоса девойка, размахваща жезъл и притежаваща опция "save"...

АКО СЕ ИНТЕРЕСУВАТЕ ОТ СЪВРЕМЕННИТЕ ТЕХНОЛОГИИ

научете всичко от нас...

СПИСАНИЕТО НА СЪВРЕМЕННОТО ПОКОЛЕНИЕ

moBile Bulgaria

2 брой, 15 февруари 2002 | цена 3.00 лева

www.mobilebulgaria.com

Холивуд е в паника
DIVx – 4 GB се събират в 600 MB

Красиви с помощта на компютъра
Cosmopolitan Virtual Makeover 2 Deluxe

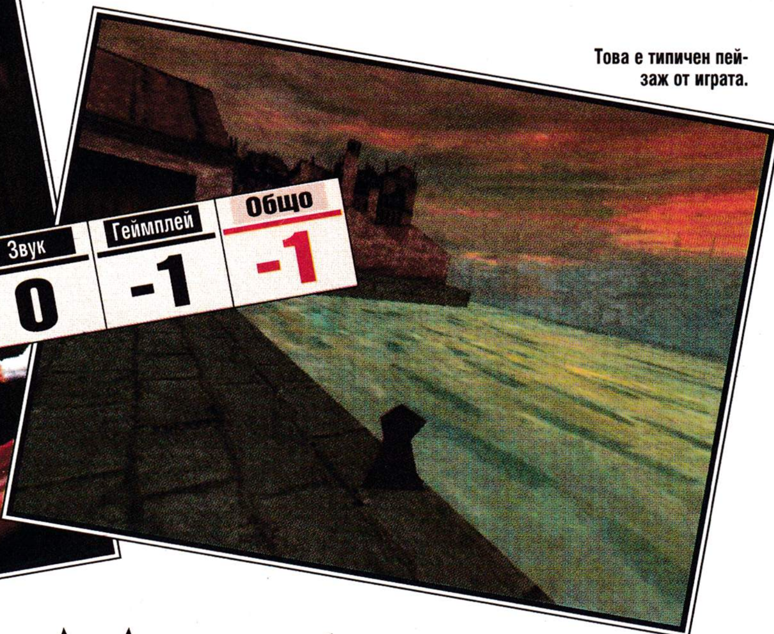
Два апарата в сблъсък
Panasonic GD 75 срещу Sony J70

Телефон за забавления
NOKIA 5510

Apple е най-добрата фирма производител на компютри

www.mobilebulgaria.com





Това е типичен пейзаж от играта.

The Mystery of the Orangerie Museum Monet

Такива игри причиняват смъртта на куестовете!

■ Wanadoo ■ Сайт? Какъв сайт? ■ P200, 32 RAM, 3D Video ■ Куест ■ 1 CD

За смъртта на куестовете се говори вече от няколко години. Най-различни черни предсказания се чуват непрекъснато как жанрът умира, че на геймърите им е писнало и т.н. След като имах "удоволствието" да "поиграя" на Monet and the Mystery of the Orangerie Museum вече нямам големи съмнения, че мрачните прогнози за бъдещето на куестовете не са съвсем безпочвени.

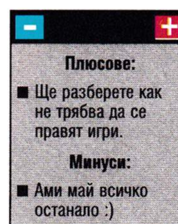
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Това, което са си позволили да предложат на любителите на приключенските игри типовете от френската компания Wanadoo, е направо наглост. Безподобна наглост при това.

Историята на Monet and the Mystery of the Orangerie Museum е доста скучна, но честно казано, май остава най-интригуващата част от играта. Значи, очаква ви следното: известният музей в Париж трябва да реши своето бъдеще, след като е разрушен. Изборът е между изложба на известния художник-импресионист Клод Моне и един комерсиален тип, който обаче има много добри връзки и иска да превърне Оранжерията в печеливш бизнес. Поемате ролята на архитект, който трябва да представи достатъчно убедителен проект в полза на Клод Моне и така да убеди общинарите в Париж, че именно това е най-доброто бъдеще за сградата. Звучи леко глупаво, но с известно усилие на волята може да се преживее. Особено като се има предвид, че след като стартирате играта, ви очакват много по-страшни неща. Първото, което ще видите, е

самият Клод Моне, който накратко ви обяснява интерфейса на играта

Той си е съвсем семпъл. С други думи се движите с обичайните клавиши, скачате с Control, Space вади вашия инвентар, а с мишката манипулирате предметите и околната среда. Дотук добре. Това, че първата среща с Моне е



Плюсове:
- Ще разберете как не трябва да се правят игри.

Минуси:
- Ами май всичко останало :)

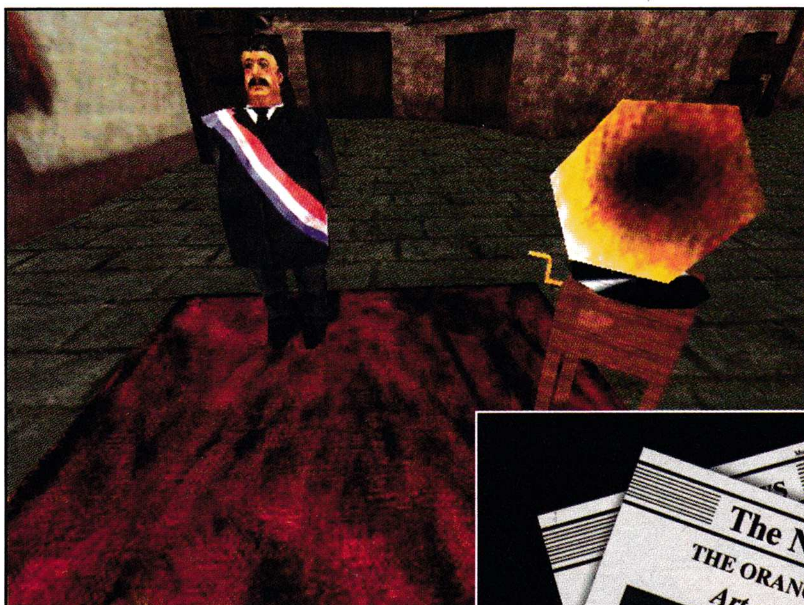
среща от най-грозен тип

в графично отношение, също не ме притесни особено много. Просто реших, че играта стартира в грозен режим и после ще си оправя графиката в съответното меню. Каква заблуда само. Влизам си обнадежден в менюто за настройки и какво виждам там... само сила на звука. Вече започва да ме обзема тих ужас при мисълта, че тези супергрозни 3D-модели от по 10 полигона ще ме придружават в цялата игра. Както и да е. Стискам зъби и натискам "New Game". Резултатът надмина и най-бруталните ми очаквания. Първо кратко интро, от което разбирам цялата музейна драма. След това ядосан грозник от конкуренцията, но за сметка на това явно има нещо против мен и Моне. И това не е всичко. Следва близка среща от

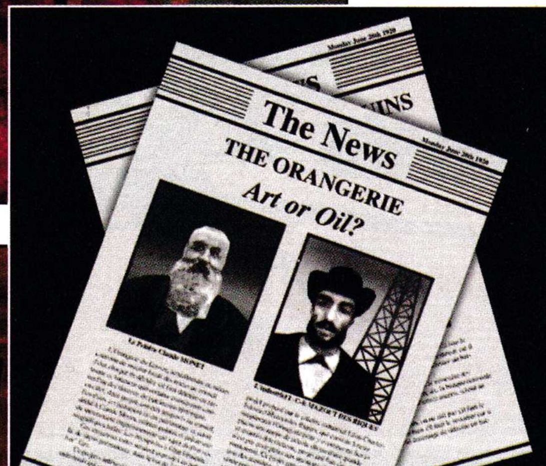
третия вид с един морски вълк, който ми разказва колко велика задача съм поел и за финал моето тържествено посрещане на френска територия в пристанището Хавър. Последното е толкова култово, че със сигурност ще влезе в аналите на куестовете като

най-дебилна сцена на всички времена

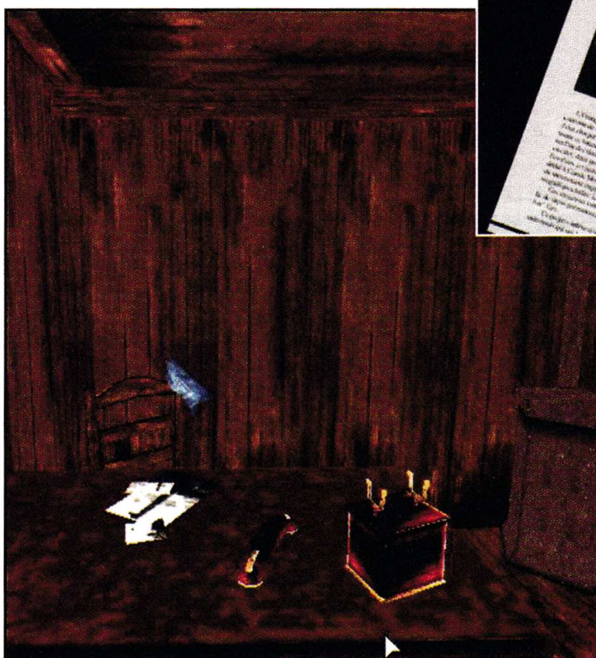
Неидентифициран тип от местната община, който твърди,че е кмет, ми държи прочувствена реч под звуците на Марсилезата, след това същият този кмет ми дава визитка на Моне и застива на едно място. Това в най-буквалния смисъл на думата. Човекът явно е толкова впечатлен от моята поява, че нито си тръгва, нито дори има сили да се обърне, когато мина зад него. Той си седи като скала на едно място и ако го кликна, ми повтаря стоически заучената поздравителна реч. С това обаче мъките на геймъра едвам започват. Пристанището в Хавър, точно както цялата игра, се отличава най-вече с невероятна грозотия. Не знам каква графична система е използвана, но тя е на нивото на Doom. Преведено на нормален език това означава, че ви чака разделителна способност от 640х480 и максимум 10 полигона за 3D-обектите. Текстурите пък са на ниво Wolfenstein, но не излезлия наскоро Return to Castle Wolfenstein, а класиката от 1993 г. Едва ли са използвани повече от 16 цвята за каквото и да е било. Най-весело става, когато използване клавиша F3, за да активирате споменатите в упътването "оптимизации". Тогава играта разкрива най-мрачните си страни... преминавайки в чистокръвен софтуерен режим. Ако имате нерви да изтърпите цялата тази грозотия, ще се сблъскате с една, меко казано, тъпа история, която не предлага нищо особено. Сега идва и логичният въпрос: а тази игра има ли все пак някакви положителни страни? Изненадващо, но факт – такива се намират. Така например,



Този тип ви посреща във Франция. Интересното е, че горкият човек може само да произнесе една поздравителна реч и дори не може да се обърне, когато минете зад гърба му.



Драма от световна класа. Какво изложение ще има с Оранжерията?



Хайде да телефонираме.

като напредвате в играта (нещо доста трудно, като се има предвид на какви мъчения трябва да се подложите) ще можете да видите най-известните картини на Клод Моне. Те освен това са достъпни по всяко време в менюто "Галерия" като в началото имате на разположение само една, а към края на играта ви очаква почти цялото творчество на художника. Друг голям плюс е, че

нямате никакъв проблем, ако ви се наложи да изтезавате някой голям ваш враг

Просто го връзвате за един стол и му пускате Monet and the Mystery of the Orangerie Museum. Гарантирам ви, че ще постигнете с един удар поне няколко резултата:

1. Съответният човек никога, ама никога повече няма и да си помисли за компютърни игри и в частност куестове.

2. Съответната жертва със сигурност ще намрази до смърт изкуството във всичките му превъплъщения като ще изпитва особена неприязън към френската живопис и най-вече Клод Моне.

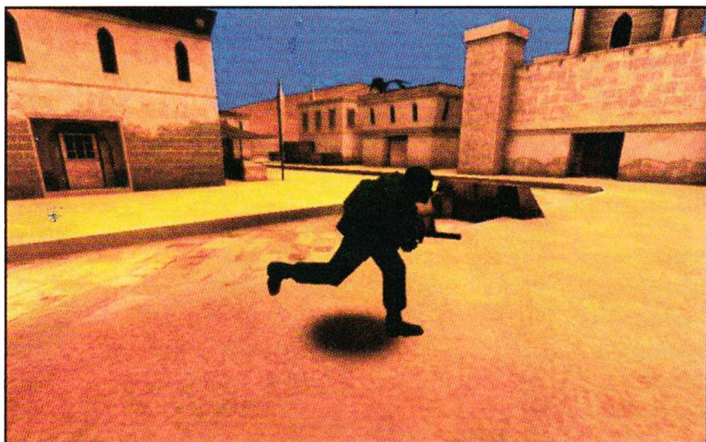
3. Заблудата, че французите правели красиви игри с лош геймплей ще се разсее – поне Wanadoo правят грозни игри с кошмарен геймплей.

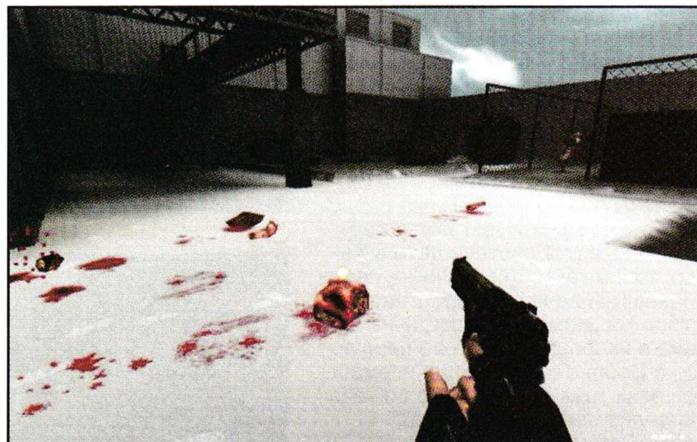
4. Ако съответният човек е болен фен на куестовете, има известен шанс да се излекува и да открие, че животът предлага и други атракции.



Това е лошият в цялата история.

Unreal Tournament
Infiltration





Ако някъде стане дума за "MOD" за някой 3D-шутър, в ума на всички изплува първо името "Counter-Strike". Какво ли не се изговори за нея – "уникално" явление, "велика" игра и т.н. С всичко това мога да се съглася (с известни уговорки), но когато стане дума за реализъм, CS вече изостава. Колко неточности и даже груби грешки в играта има обаче, е друга тема. А сега искам да ви демонстрирам игра, която е толкова близо и същевременно толкова далече от CS, колкото е възможно.

Това е един MOD за Unreal Tournament – Infiltration.

Иван Цирков
blader@mail.bg

В много страни той вече е култ. В китната ни родина, обаче, най-вероятно никога няма да стане, просто защото няма кой да му даде шанс. Но аз все пак ще се опитам.

Много неща в играта не са изпипани докрай. Не много добри движения на хората, малки и големи бъгове в графиката в някои случаи (при мен в Direct3D режим всичко беше много грозно и много бавно, в OpenGL нещата се оправиха изцяло) и други такива, които развалят донякъде доброто впечатление.

Звуците са доста реалистични и добре подбрани. Но едва когато се озовете в средата на разгорещена престрелка, ще успеете да разберете за какво говоря – навсякъде около вас се разнасят изстрели, които се смесват с тихото звънтене на падащите гилзи. Просто усещането е великолепно.

А геймплеят... ето това вече е нещо перфектно. Играта поддържа всички режими на UT – Assault, CTF, DM и TDM. Карти за нея има в изобилие, като не е проблем да се играе и на стандартните такива. Оръжията са повече или по-малко познати от

Графика	7
Звук	9
Геймплей	10
Общо	9

други игри – MP5, Beretta 92FS (M9), PSG-1, SIG-551 SWAT, AKMSU (скъсен вариант на AK-47), Robar RC50, Desert Eagle .357 Magnum, FiveSeven, P90, HK69 Grenade Launcher, FAMAS, M16A2, Robar RC50, нож, ръчни гранати. Може и да не изглеждат много, но всяко от тях си има собствен "характер", и качествата му се изразяват само при точно определени ситуации. На практика в играта универсални оръжия няма. Въпросът с допълнителните "аксесоари" също е решен много удачно – те могат да се купуват, като за повечето оръжия има по няколко – фенерчета, лазерни мерници, гранатомет за M16A2. За AKMSU има и опция за барабанен пълнител за 75 патрона. Някои от оръжията имат и различни режими на стрелба – единичен изстрел, троен откос, автоматична стрелба. Може и да изглежда странно, но

в тази игра автоматичната стрелба почти няма приложения

поради няколко причини. Както е в действителността, след няколко изстрела откатът вече става доста труден за овладяване, а и особено на по-големи разстояния (над 100 метра) единичните изстрели са единствената разумна алтернатива.

Другата причина е, че никъде не се споменава колко патрона остават в пълнителя. При автоматична стрелба е много трудно дори за най-закоравелите играчи да броят изстрелите си, но при използване на другите два режима, нещата вече се улесняват много. При смяна на пълнител, ако в него има останали патрони, той се прибира с цел евентуалната му по-нататъшна употреба, а ако вече е празен, се изхвърля на земята.

Сега е моментът да спомена и може би най-уникалното в играта – прицелването. В нормално положение всяко оръжие се носи до хълбока, и изглежда както във всяка друга игра. Но е трудно да се прецени накъде е насочено, а "crosshair" пък съвсем отсъства. При използване на алтернативен режим на стрелба, оръжието се вдига на рамото, и вече можете да се прицелвате през неговите мерни прибори – механичен прицел, оптичен мерник, или "бързомерец" (MP5 и P90). При стрелба се проявява доста сериозен откат, като цялото оръжие "скача" нагоре, измествайки и цялата картина на монитора. Това може да се компенсира до известна степен, като по време на стрелба се "дърпа" мишката надолу. Това е нещо уникално – вече си е задължение на играча да свиква с оръжието, със степента му на изместване при стрелба, не е необходимо просто да стреля и да изчаква мерника отново да се "събере", а трябва с добре координирано движение да измества мишката. От друга страна, всяко движение на мишката не премества непременно и гледната точка. Около въображаемия център на монитора има малка зона, в която оръжието може да бъде местено, без тя да се променя. Така можете да се движите, като оръжието ви е вдигнато на рамото, но е наведено леко надолу, за да не ви пречи на зрителното поле.

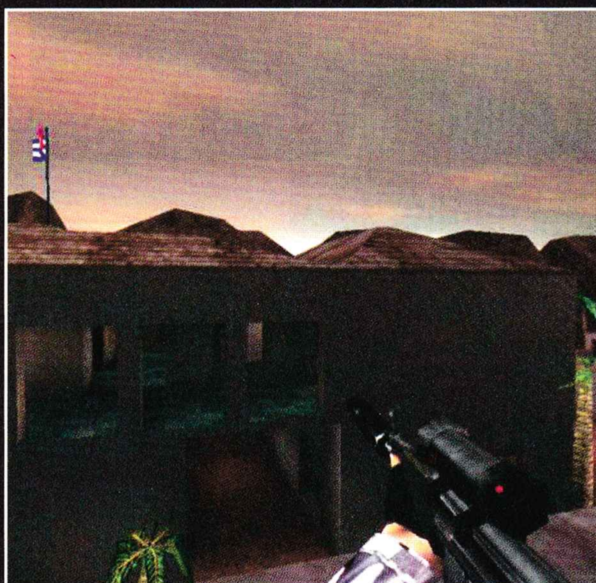
Зоните за поражения на играчите са само две (както в UT) – глава, и всичко останало, т.е. дали попадението е в крака или в сърцето няма ни-

какво значение. Всяко оръжие отнема фиксирано количество "кръв", което варира между 30 и 90 точки, т.е. в най-лошия случай са необходими четири точни попадения, за да бъде убит човек. Robar RC50 (тежък снайпер с ръчно зареждане, калибър .50BMG) е изключение – той убива при едно попадение, независимо къде. В следващата версия се очаква да бъдат въведени и бронежилетки (клас II и клас IIIA), които да намаляват ефективността на куршумите (само за пистолетите и картечните пистолети, тъй като това не са бронежилетки, предвидени за спиране на куршуми от пушка).

Друг интересен момент е и нововъведената във версия 2.86 система за "колизии". Накратко обяснено, не можете да се доближите плътно до стена, гледайки към нея – оръжието ви пречи. Ако се прицелите (т.е. изнесете оръжието напред), и до вас има стена – не можете да се завъртите. Ако сте опрели гръб в стена и се опитате да залегнете – отново не можете, тъй като, съвсем логично, нямате място за това, освен ако не се придвижите малко напред. С няколко думи – винаги трябва да си осигурявате достатъчно пространство около себе си за маневриране. Ако се сражавате в тесни пространства (например в някоя къща), то пистолетите и другите по-къси оръжия са естественият избор, ако не искате да се заклещите някъде, или да не можете да се завъртите, точно когато ви обстрелват.

В играта има и "stamina", т.е. енергия. При ходене или "jogging" (бавно тичане) тя спада относително бавно, но при спринт вече нещата са по-сериозни. Има значение и товарът, който носите – всяко оръжие и мунициите за него имат определено тегло, което се отразява на вашия герой по различен начин. Другите варианти на придвижване са "приведен" или "залегнал". В залегнало положение ставате много трудна мишена за противниците. Освен, разбира се, ако срещу вас не стои някой добър снайперист.







Ограничения за тегло също има, но това не е толкова фатално – просто когато сте претоварени, започвате да се движите по-бавно, и максималното ви количество "stamina" е силно намалено. Все пак

при избор на оръжия определящ фактор е цената им

А парите не се печелят всеки рунд, а са фиксирано количество, т.е. всички играчи стартират играта при равни условия.

Няма и класове играчи. Коментарът на създателите на играта за това е: "Нека играчите сами се специализират с определени оръжия и в определени роли. Ние не ги ограничаваме в техния избор". Отборите са два, като те се различават единствено по камуфлажните си униформи. Сървърът избира с какви камуфлажи да са отборите, като са предложени всички по-обичайни комбинации – черни, сиви, сини, горски, зимни, пустинни и др. Но единственото, което играчите могат да избират (освен в DM режим), са някои подробности по външния вид на героите – цвят на кожата, слънчеви очила, шапки, кърпи за глава, и т.н.

Друг фактор при прицелването е дишането. Да, дишането. Особено изразено при оръжията с оптически мерник е равномерното движение на оръжието нагоре-надолу. Ако се задържи бутонът за алтернативна атака, дишането се задържа за период до 20-на секунди. Това е нещо, което засяга най-много снайперистите, но все пак е от полза и за останалите играчи.

Този MOD има няколко режима на игра, всъщност всичките са взети директно от UT, собствени режими са предвидени, но все още не са реализирани. Може дори да се играе на картите от UT или някой друг MOD за него, което не е особено интересно, но все пак за развлечение или тренировка става. Иначе картите, правени специално за тази игра, са изключително добри и разнообразни. Всичките представляват реалистични локации – градове, пустини, планински райони. Има дори и стрелбище, в което могат да се изпробват възможностите на различните оръжия на различни разстояния – 15, 25, 50, 100, 200, 300, 400 и 500 м. Абсолютно наложително е всеки новак да прекара там поне 4-5 часа, за да свикне с оръжията.

Изкуствен интелект на практика в играта по-скоро няма. Има ботове, но те са доста далеч от еквивалентите им в UT или PodBot за CS. Общо-взето се мотаят наоколо, реагират неадекватно на заповеди, и от време на време стрелят по противниците. За съжаление без да се съобразяват с това кой е пред тях. Имах не един нещастен случай, в който бях застрелян в гърба от бот, който се опитва да убие противник пред мен. В новата версия (2.87, сегашната е 2.86), която може би вече ще е излязла, когато четете това, това би трябвало да бъде поправено, както и повечето от другите бъгове, да се добавят няколко нови оръжия -

M249 SAW, HK MK-23 Mod 0, Benelli M1, която ще замени сегашната Benelli M3S90

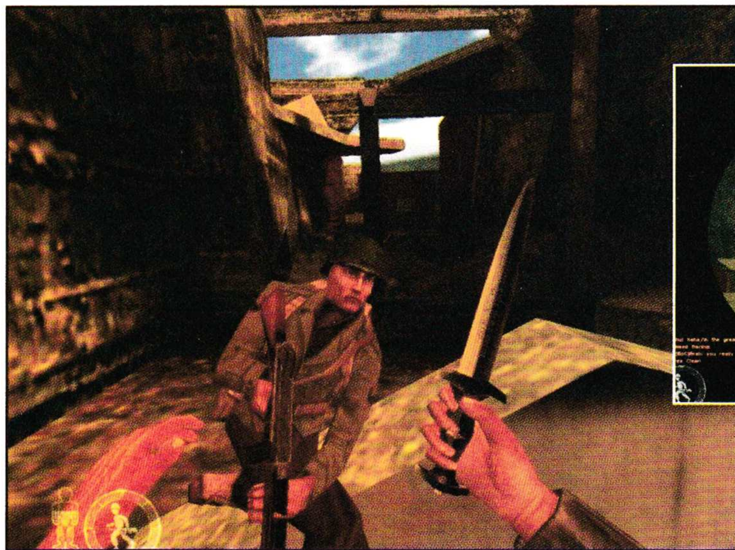
Ще има и реалистична "скелетна" анимация, т.е. индивидуалните движения няма да се правят отделно, а ще се комбинират няколко. Например тичането и презареждането на оръжието са две отделни анимации. Но тичане, като същевременно се презарежда, ще бъда комбинация от двете, а няма да се прави отделно, както беше досега. Това би трябвало да внесе по-голям реализъм при моделирането на войниците и да улесни хората, които се трудят върху Infiltration.

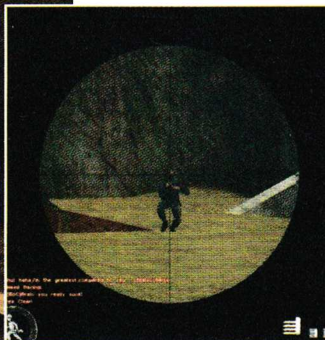
Накратко – тази игра ще се стори като сбъдната мечта за хората като мен, търсещи реализма и преди всичко ценящи този тип игри. А останалите хора вероятно ще продължат да си играят Counterstrike, и даже няма и да я забележат.

Официалната страница на MOD-а е http://infiltration.sentrystudios.com.

Half-Life

DAY OF DEFEAT





Half-Life беше изключително явление в света на игрите. И до днес повечето геймъри пазят изключително топли чувства към нея. Но все пак остава въпросът защо тази игра се задържа толкова дълго на хоризонта? Графиката отдавна е остаряла, но геймплеят на играта си остава ненадминат. Все пак надали само това е причината. Да, причините всъщност са други – така наречените MOD-ове (от "MODification" – модификация). Counter-Strike е най-яркият пример за това. А за много хора е и единственият всъщност.

Иван Цирков
blader@mail.bg

От друга страна, напоследък излязоха няколко игри на тема втора световна война – Deadly Dozen, Return To Castle Wolfenstein, Medal Of Honor: Allied Assault. Някои бяха добри, други лоши. Реализмът при тях беше на различно ниво, историческата достоверност – също. Но точно по този начин те покриха всички пазарни ниши. И явно тъкмо сега е времето да ви представя и най-добрия MOD за HL на същата тематика – Day Of Defeat.

Степента му на развитие може и да изглежда все още малка – игралната в момента версия е Beta 1.3b, а следващата очаквана (до няколко седици) е 2.0. Но всъщност нещата не стоят точно така – за разлика от ранните версии на Counter-Strike, където положението беше трагично, и никой не подозираше в какъв хит ще се превърне играта, в тази версия на DoD веднага проличава огромният ѝ потенциал.

Играчите се разделят на два отбора – Allies и Axis, съответно съюзнически и немски войски. Всеки отбор има по 4 различни класа играчи – леко въоръжен пехотинец (Light Infantry и Leicht Infanterie), сержант (Staff Sergeant и Unterfeldwebel), снайперист (Sniper и Scharfschutze) и по един уникален клас – Infantry Support и Scharfuhrer. Всеки играч има нож и пистолет (Colt M1911 за Allies и Parabellum P08 за Axis), плюс едно уникално за неговия клас оръжие.

Всички класове без снайперистите са въоръжени и с ръчни гранати

Другата разлика между класовете е различният камуфлаж, както и скоростта им на движение. Оръжията им са пушки за леките пехотинци (M1 Garand Rifle, Mauser KAR98), картечни пистолети (M1A1 Thompson и MP-40), снайперски пушки (Springfield '03 и Gewehr 43) и специалните оръжия – Browning BAR1918 и MP-44, които вече не са в пряко противопоставяне помежду си – предназначението им е различно.

Оръжията са направени много реалистично, като единствената ми забележка е, че точността им не зависи от движението, т.е. не е нужно да си спрял или залегнал, за да стреляш точно – можеш да го правиш и тичайки, което не е особено реалистично. Освен това в играта няма понятие като "откат", а по-скоро променлива точност, т.е. първият изстрел при автоматичните оръжия е точно толкова точен (или по-скоро неточен), колкото всички останали, което обезсмисля донякъде концепцията да се стреля на кратки откоси. Пушките в играта пък са изключително точни, както и трябва да бъде.

Всеки клас може да носи само своя точно определен тип оръжие, а умрелите войници не оставят след себе си нищо, което да бъде "присвоено" след това, така че

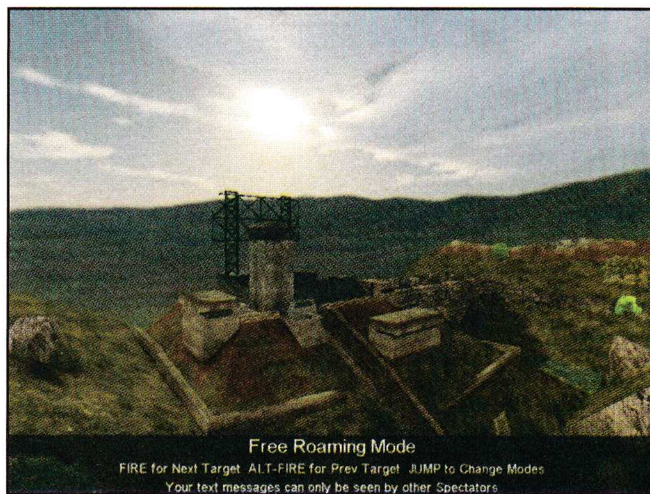
всеки играе само и единствено с оръжието, с което е започнал играта

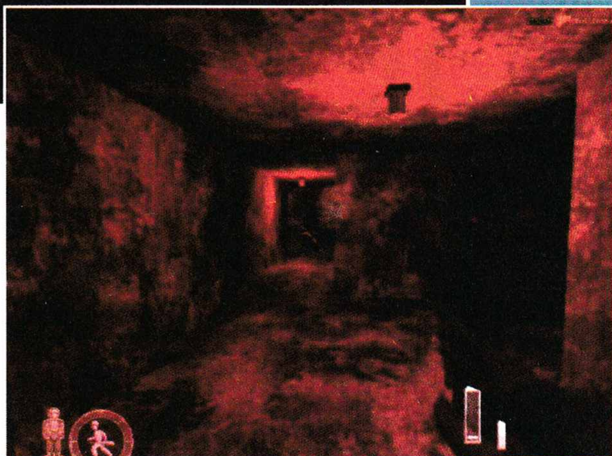
Освен ако не реши да си смени класа по време на игра, което е напълно възможно.

Във версия 2.0 се очаква въвеждането и на нов клас – картечар, както и на 4 нови оръжия (три от които са картчечници), заедно с огромно количество промени на по-старите, включително нов "crosshair", нова система на отката, различна точност при различните позиции, и други.

По принцип куршумите в играта са изключително смъртоносни – един изстрел от пушка е достатъчен, за да гушнете букетчето. От пистолет са необходими 2 или 3. А попадение в главата означава сигурна смърт. Освен това съществува и "кървене" – т.е. ако случайно оцелеете след някой точен изстрел, е напълно възможно да започнете да кървите, което също може да доведе до смърт. Но можете и да се превържете, и ако сте достатъчно бързи, нещата се оправят. Това е отново доста интересна идея, може би не толкова развита, колкото във Firearms (един

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	9	9







друг MOD за Half-Life, който вероятно ще ви представим в някой от следващите броеве), но все пак на едно добро ниво. Предполагам, че в някоя от следващите версии може да се появи и нов клас – медик, който да се заеме именно с тази задача – да превързва ранените.

Можете да се движите прави, приклекнали или залегнали. Пълзенето е най-бавно като придвижване, но е най-трудно да бъдете уцелени. В очакваната нова версия залягането ще има и много по-широко приложение, особено когато става дума за картечарите, тъй като тогава те ще могат да разгъват двуногата на оръжията си и по този начин да намаляват отката им до абсолютен минимум.

Много голямо внимание е отделено и на ръцете, които държат оръжието, и по-специално на камуфлажната униформа, която се вижда в първо лице. В почти всички останали игри от този тип, моделът на ръцете е един и същ, но в тази игра това пряко зависи от избрания клас. Похвално е, че създателите на MOD-а са се погрижили дори и за такива дребни подробности.

Като цяло класовете и оръжията са много добре балансирани и вече всичко зависи от самите карти. А те са относително малко – около десет на брой, но затова пък са много разнообразни. Във всяка целта е различна – да се взривяват оръдия, да се завладеят няколко на брой знамена, да се стигне до определена точка, и други. Обикновено единият отбор е поставен в отбранителна позиция, а другият – в нападателна, но понякога целта им е една (така нареченият в някои други MOD-ове "push" режим, при който всеки от отборите трябва да изтласква другия назад, постепенно завземайки позиции). Разрушени градове, горички, полянки, бункери, дори и вече станалият много популярен десант в Омаха Бийч (има го като multiplayer ниво в RTCW, и като мисия в MOHAA, и като карта във Firearms). Но трябва да се отбележи, че тази се появи за първи път именно тук – в DoD, още в бета версия 1.0. Освен ако не броим и няколко карти на същия принцип за Counter-Strike.

Присъства и "stamina" (енергия), която се изразходва при тичане и при скачане – за около 3 скока. Това премахва досадните постоянно подскачащи играчи, каквито се срещат доста често в CS. Никой здравомислещ човек не би подскачал, за да избегне куршумите. Различните класове имат различно количество енергия – леките пехотинци имат най-много, а специалните класове – най-малко. Поради тази причина за светкавичен щурм на някой бункер, например, са най-подходящи леките пехотинци, докато за отбраняването му – специалните класове и снайперистите.





Сержантите се най-балансираният клас, почти универсален

Но всъщност при една по-мащабна битка предимството ще има тази страна, която максимално ефективно съумее да се възползва да различните класове и създаде добре балансиран и сработващ се отряд.

В играта няма ботове, така че трябва да се използват допълнителни програми за целта. Досега има само две – BlitzBot, който е правен специално за тази игра и универсалния BoC Bot, който поддържа и Firearms, Counter-Strike, и Front Line Force. Нивото и на двата е приблизително еднакво. И двата използват маршрути (waypoints) за различните нива, като движението на ботовете е доста недоизпипано, но за сметка на това стрелбата им е на световно ниво. Не е никаква изненада, ако бъдете застреляни с пушка около половин секунда след като някой бот изскочи иззад някоя скала на другия край на картата. Много неприятна ситуация е, но предполагам, че в следващите версии на бот-програмите това ще бъде поправено.

Като цяло играта е отлично обмислена, а и създателите й явно си дават ясна сметка за това какво целят да постигнат. Няма недоизпипани моменти, новите възможности се появяват в играта почти завършени, бъговете се срещат изключително рядко. Има си и проблеми, разбира се – липсата на достатъчно оръжия и малко недовършените движения на героите, наблюдавани от трето лице. Но съвсем определено този MOD има широка възможност за изява и според мен го очакват много успехи.

Официалната страница на играта е http://www.dayofdefeatmod.com. Оттам можете да разберете повече подробности за играта, или да си изтеглите последната версия, за съжаление с немалък обем – 100 MB.

Допълнение: версия 2.0 излезе точно в деня на редакционното приключване на броя, и за съжаление нямаше време за писане на ревюто по впечатления от нея.

Championship Manager

10 години

Историята на една геймърска легенда



Не знам защо, но винаги, когато пиша за Championship Manager, ми идва да започна да разказвам лични подвизи и случки. Ако искате да слушате за моите херойства – заповядайте, но да не се отегчите. Но, да не се отплесвам... За да говоря за Championship Manager, трябва да се върна с около 10 години назад, когато излезе първата игра. Чрез революционния геймплей, невиждан дотогава в компютърна игра, тази игра завладя сърцата на хиляди хора. Успехът ѝ принуди много фирми да се заемат с разработка на подобни игри и по този начин SIgames създадоха цял нов жанр... компютърните мениджъри.

Орлин Ялнъзов
orlinator@top.bg

Като начало концепцията на CM е доста сложна и новаторска. В днешно време идеята за пускането на толкова революционна игра би предизвикала бурен смях у произволен разпространител. Започвате с отбор от Английската Висша Лига, като целта ви е да станете шампион, да спечелите КЕШ, КНК или УЕФА (всъщност нямате точно определена цел, ако искате, се борете да изпаднете). Пътят ви обаче е осеян с препятствия. За по-слабите отбори това са малкото финансови резултати, а за по-силните – високите изисквания на шефовете. Нямате пряк контрол над питомците си, когато излязат на терена – действието по време на мача се развива с помощта на бързо сменящи се знаци, които описват какво се случва на терена. Ще трябва да се научите да се оправяте както с капризните си, вечно недоволни звезди, така и с младите си, талантливи (по възможност) играчи, които се нуждаят от учител в тайните на съвременния футбол. Разбира се, взаимоотношението ви с игровия свят не се изчерпва само с това – има ги и шефовете, които постоянно смятат, че "there is room for improvement in our games" и само чакат да се изложите, за да ви бият шута. Сигурно вече се чудите как става цялата тази работа на вашия монитор. В началото на всеки игрови ден получавате "новините" – кой кого купил, колко платил, какво спечелил, кой чия жена свил. След като завършите своите действия – определяне на състав, отговаряне на нападки, търсене за играчи, предложения за приятелски мачове – натискате Continue Game и преминавате към следващия си ден. Това съвсем накратко описва основите на геймплея. Има само един начин да го опознаете напълно – купете си играта.

Спомням си смътно, тъй като през 1991 г съм бил в крехка детска възраст, че

CM1 е абсолютен феномен за времето, по което излиза

Може би причината е, че играта умело заобикаля проблема с графиката, който е толкова належащ за тогавашните футболни симулатори, като се насочва към един съвсем друг тип игра.

Още в този ранен момент от историческото си развитие, играта предлага изумителен изкуствен интелект, който и до днес е еталон в жанра. До момента няма игра, която може да се похвали с такова реалистично поведение на футболистите (зависи от формата му, състоянието на терена, двайсетината му качества, на чий терен се играе и още около 20 фактора). Поне аз не съм виждал никъ-

де около стоте отбора в базата данни (говоря ви за '91 година, когато сто отбора в компютърна игра са наистина много).

Е, разбира се, няма успешна спортна игра без продължение. Така още през '96 година излиза нова част. Тук пропускам продълженията на CM1, просто защото те си бяха Data Updates и нямаше почти нищо ново. Не мога да се въздържа и да не кажа, че от тази част на играта започва моята кариера като CM Gamer. Броят на лигите беше увеличен двойно (от една станаха две) :-), а геймплеят просто разби представата на тогавашните футболни фенове със своя реализъм, детайлност и разнообразие, който биеше дори вездесъщата FIFA. За да си представите разликата между двете игри, трябва да я сравните с тази между Quake 1 и Quake 3. Като започнем с невероятната по обем база данни – с информация за отбори като "Динамо Баку", "Анзи Маклачкала" и световнонеизвестни играчи, минавайки през добавените в тонове леки екстрички, като лимит на заплатата, клаузи в контрактите на играчите и други подобни, и достигнем до главните подобрения – добре оформените менюта, първият екран с новини (допреди това всичко си беше един "интерфейс") и безспорно доста готината графика, и завършим с огромното количество нови идеи при трансферирането на играчи, търсенето им и добавянето на много качества (горедолу 15). Като стана дума за графика, тук е време да направя едно общогеймърско уточнение. Много хора се опитват да плюят CM, защото не предлагала добра графика. Моето мнение по въпроса е, че след като се разбира какво се случва на терена, значи

липсата на графика не е проблем и не пречи на играта

Доколкото знам, за един мениджър е важен най-вече реализмът, който съвсем не се определя от някоя "реалистична" графика, а от балансирания и разнообразен геймплей. Е, чудя се как могат подобни люде да твърдят, че CM била лоша, защото не показвала мача на живо с добре оформени 3D-модели? Та "графиката" в CM 2 се изразяваше в едни доста по-детайлни, високо резолюционни и интересни картинки, които безспорно носеха голяма част на играта. Чрез всичките тези новости играта безспорно стана това, което трябваше да бъде по замисъл – ултимативният симулатор на компютърен мениджмънт. Другата част от серията CM 2 представляваше на практика същата игра със съвсем малки допълнения, в която обаче SIgames направиха нещо много важно – добавиха необходимия брой лиги. Ала кулминацията едва предстоеше... CM 97/98 беше само прелюдия към истинската перла в короната – CM 3.

Спомням си, че очакването за тази игра беше наистина огромно. Не знам дали има по-фанатично следвана футболна игра, но

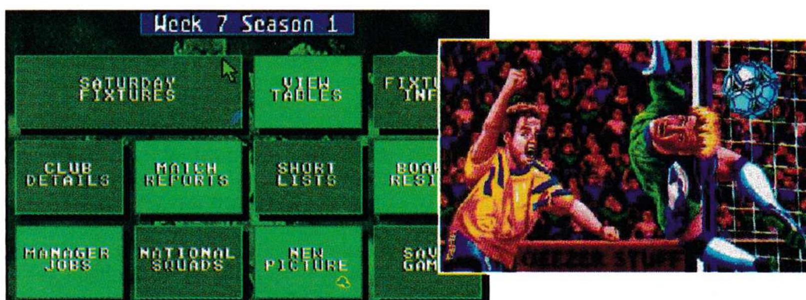
едно е сигурно – CM 3 предизвика фурор

Нямаше какво да й се опълчи в областта на мениджърите. В сравнение с останалите заглавия, това беше unbeatable. Защо казвам това ли? Много хора се чудеха дали след CM 2 може да се направи по-съвършена от страна на геймплея игра. Е, CM 3 опроверга това твърдение без абсолютно никакви проблеми. Какво беше новото ли? Би ми трябвало място колкото едно review, за да опиша дори схематично новостите. Феновете дочакаха появяването на интеракция с медиите. Вече ясно осъзната роля в световната футболна действителност получи публиката, която със своето мнение може да издига и сваля треньори. Играчите имаха толкова детайлно и прецизно поведение, което достигаше дори до такъв детайл, че питомците ви можеха да се оплакват от вашата компетентност. Бяха отстранени абсолютно всички бъгове и нереалности от предишните версии. "Графиката" беше многократно подобрена. Шансът да видите една и съща background картинка по време на една игрова сесия е ограничен до няколко процента. Енджинът за представяне на мачовете беше до такава степен подобрен, че вече се описваше, да кажем кой, доминира в играта, честно ли е било решението на рефера. От този клон в семейството CM излязоха няколко игри, всичките посветени на различни сезони. Накъде повече? Ще видим в края на тази година...

Да, точно така. Митичната поредица ще получи четвъртата си част някъде в четвъртото тримесечие на годината. За да не ставам сантиментален и да ви описвам колко се радвам, ще премина директно на нововъденията... Интерфейсът изцяло ще се промени. Радостен факт е, че вече ще можете да гледате мачовете на своя отбор. Но водолазите да мълчат, защото това на практика ще бъде двумерен енджин, който ще ви дава възможност не да се наслаждавате на детайли, а да търсите грешките в тактическата подредба на отбора си. Screenshots няма да има поне до май тази година, така че можем само да гадаем с какво още ще ни изненадат SIgames.

Накрая се чувствам длъжен да отбележа, че гейм-дизайнери на CM са почти изцяло феновете. Във форума на SIgames членуват над 50 000 човека, които непрестанно дават идеи за обогатяването на геймплея. Не случайно в Credits на всяка игра има специални благодарности за всеки CM Fan за подкрепата. А сега, колкото и да съжалявам, мястото ми приключва и ми остава да кажа само едно... Веднъж опитате ли тази игра, няма да я забравите.





ИНТЕРВЮ

Грант Епълярд

програмист в SIgames

Орлин Ялнъзов: Какво точно правиш в SIgames?

Грант Епълярд: Програмирам на C++/Java. До момента съм работил по CM3 за X-Box, Java Applet за CM3, а скоро ще работя по CM4.

Орлин Ялнъзов: От кога си в SIgames?

Грант Епълярд: Сравнително нов съм. Постъпих на работа миналата година.

Орлин Ялнъзов: Кажи ни нещо за тайните в CM4?

Грант Епълярд: В CM4 има много тайни. За момента те трябва да си останат такива :)

Орлин Ялнъзов: Как протича деня ти в SIgames?

Грант Епълярд: Обикновено рябоя от 10 сутринта до 6-7 вечерта. Нас често ни сравняват с боргите от Star Trek - винаги общуваме и си прехвърляме идеи и проблеми. Атмосферата с офиса е чудесна. Както вероятно можеш да се досетиш, ние всички сме луди по футбола, така че често има дискусии за играчи, отбори или мениджърски истории.

Орлин Ялнъзов: Какви други игри освен CM играеш?

Грант Епълярд: В офиса имаме PlayStation2, GameCube и XBox. Освен това често играем CTF на Unreal Tournament. Аз лично в момента играя Serious Sam 2 и се опитвам да превърля Shenmue 2 на Dreamcast.

Орлин Ялнъзов: В България някои хора оплюха CM, заради това, че играта не предлага 3D графика.

Грант Епълярд: Колко пъти съм чувал това. Както знаеш, в CM нещата не са изградени върху красива графика. Важното е да посветиш време и да развиеш твоя отбор.

Орлин Ялнъзов: Сигурно ли е, че в CM4 няма да има 3D?

Грант Епълярд: Чети по устните ми: "Няма да има 3D в CM4!!"

Орлин Ялнъзов: От кой отбор си?

Грант Епълярд: Newcastle United - Toon Army!

Целувката на Четвъртия

(част първа - Пленник)





Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Само три пъти в живота си имаш причина да съжаляваш, че си се родил – когато ти бият шамар веднага след това, когато умираш в края на безсмисленото си живуркане и в краткия болезнен промеждутък между тези две събития – това си мислеше Дрейл, а въжетата се врязваха в китките му с цялата жестокост на жена, която те целува за последен път.

Наемник и циник – не толкова рядка комбинация за поредната мижитурка в Божията Империя на Негово Преосвещенство Анокатий Четиринайсти. Грешник – защо не? Женкар – понякога. Наемник, на когото често не му пука за парите – малко вероятно, но все пак възможно... Всичко това отдавна беше част от характера на Дрейл Латаландър, за разлика от въжетата, които май бяха по-стегнати, отколкото бе абсолютно необходимо. Но тримата му нови приятели явно не споделяха неговите виждания по въпроса за кръвообращението в горните крайници, както не споделяха и идеята да му оставят някаква поне малка възможност да избяга. Не и без оръжията си. Не само му взеха меча, на който той особено много държеше, а дори откриха малкия нож-талисман в ботуша. Това само по себе си беше постижение – при това не само заради миризмата, която се разнасяше от там, а и защото трябваше първо да го събуят, а ритникът в зъбите би обезкуражил мнозина...

Но не и Торв – небръснат, плешив, татуиран, със смърдящ дъх и липсващи зъби – типичен северняк, или "варварин", както ги наричаха в Божията Империя. Ха – варварин – най-старият начин да обидиш някого, който не се впечатлява от твойта така наречена "култура" и предпочита да почита много богове, отколкото един-единствен сенилен дядка. Със сигурност Дрейл би помислил дважди, преди да рита отново – все пак имаше късмет, че ребрата му издържаха ответния удар. Но пък и Торв не го удари насериозно. И със сигурност не го заболя толкова, колкото от думите на другите двама...

Странна комбинация – Варварин, Поп и Фатална Жена – неговите приятели, които набързо се превърнаха в господари и поробители. Как се бяха събрали тези тримата? Какво по дяволите правеше той при тях, вместо да държи в обятията си някоя халба или пък отзивчива хубавица, прегръщайки я с едната ръка и щипейки кръчмарката с другата? Да, точно така – кръчмата.

Такива истории винаги започват в някоя кръчма. Преди седмица в "Пияната Мерлуза" Дрейл дори не подозираше какво му готви онзи благ дъртак, там отгоре...

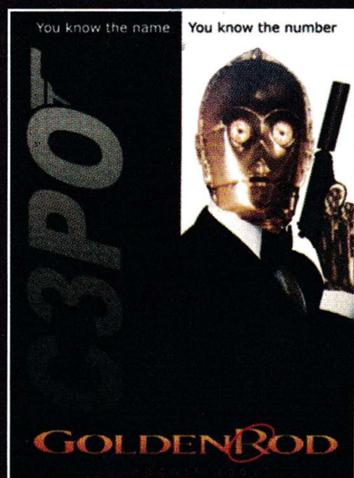
***

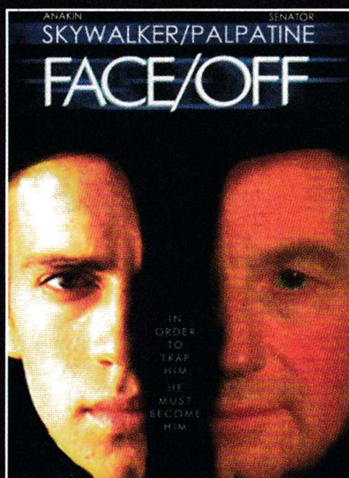
Какво е станало преди една седмица в "Пияната Мерлуза"? Как Дрейл се е срещнал с другите трима. Какви са и как изглеждат Попът и Фаталната Жена? Защо Дрейл е пленник и как продължава проклетата история?

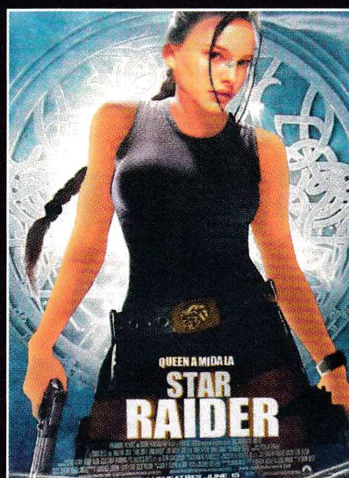
На всички тези въпроси ще отговорите вие – читателите на PC Club в следващите броеве на списанието. Защото това е нашата нова игра – Neverending Story, която е нашето предизвикателство към онези от вас, които обичат да творят и си падат по фентъзито. Задачата е проста – продължете историята, която сега започнахме ("Преди една седмица в "Пияната Мерлуза..."). При това не се опитвайте да разкажете цялата история и да отговорите на всички въпроси, а отново оставете края отворен за следващо продължение в следващия брой. И така, докато накрая заедно напишем цял фентъзи-роман :). Старайте се да се придържате към стила на оригинала, доколкото можете. Иначе можете да творите на воля и да си измисляте всякакви детайли, стига да не влизате в противоречие с предишните автори. Вашето предложение за продължението на историята не трябва да надвишава 3500 символа и да е написано на кирилица в txt файл към писмото. Изпратете го на адрес boian@pcclub-bg не по-късно от 8 март 2002. От всички предложения ще изберем онова, което ни допадне най-много като стил и сюжет и ще го публикуваме в следващия брой. А наградата за автора му ще е славата и... една оригинална игра за PC.

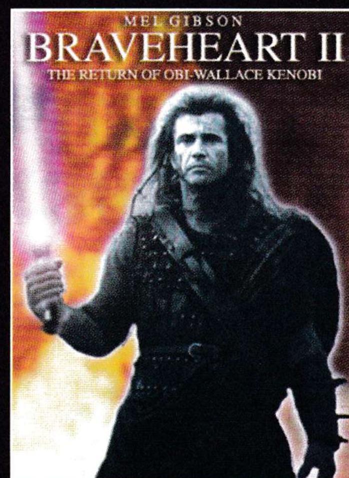
FanArt

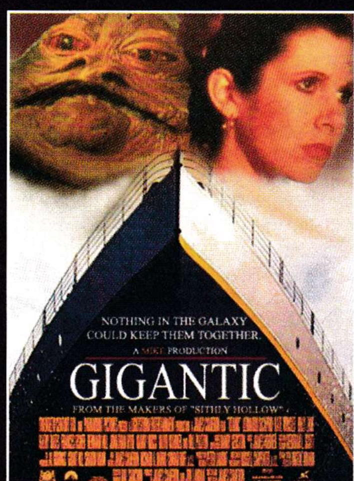
Картинките на тази страница са правени от фенове на поредицата Star Wars и са вдъхновени от рекламните постери на редица популярни филми. Източник: TheForce.net

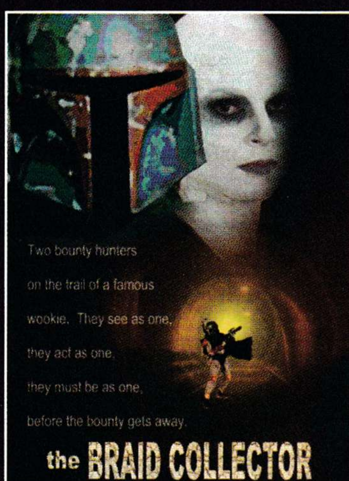


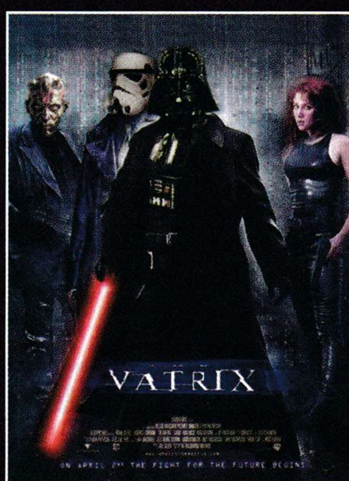


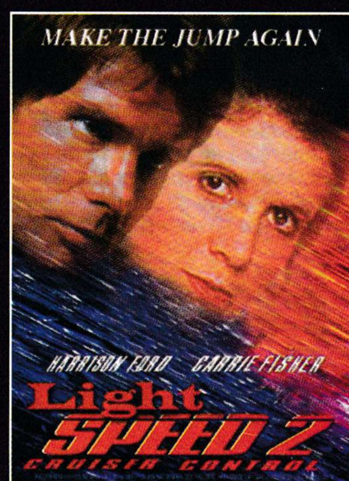


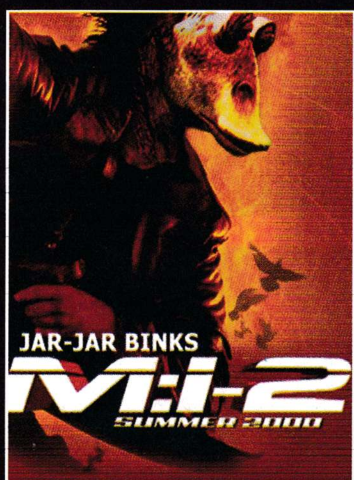


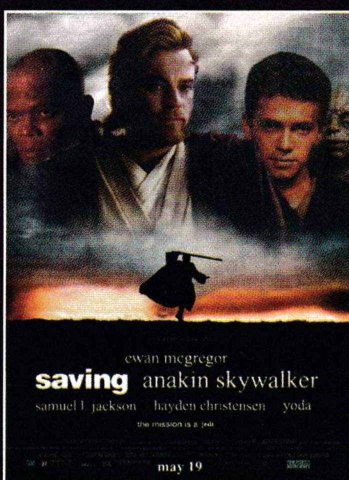


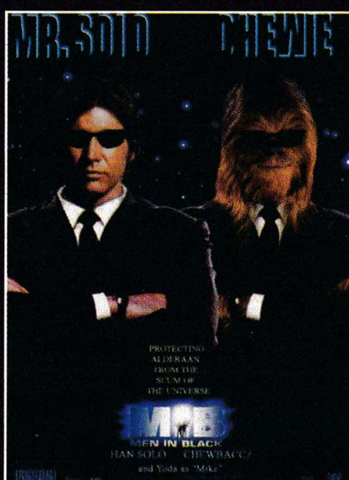


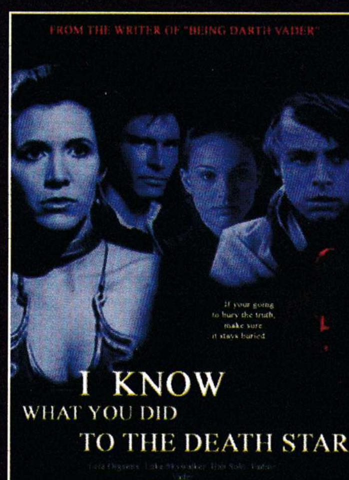










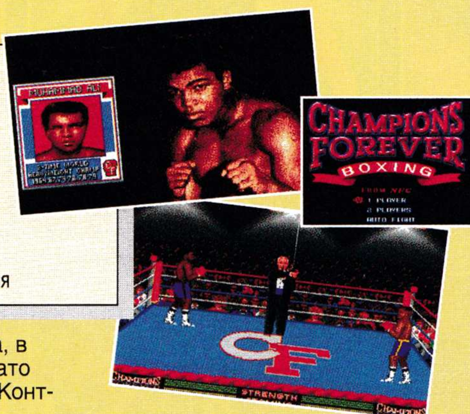


PC Engine / 16

Champions Forever Boxing

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** NEC
- **Година:** 1989
- **Платформа:** PC Engine
- **Тествана с емулатор:** Magic Engine (Windows)
- **Статус:** Перфектна емулация



Много приятна спортна игра, в която можете да се изявите като произволна боксова легенда. Контролите са на типичното за PC Engine ниво – разполагате с общо два клавиша за различните удари, като, ако ги натиснете в комбинация с някои от клавишите за движение, можете да правите и специални атаки.

Final Soldier Special Version



ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Hudson Soft
- **Година:** 1991
- **Платформа:** PC Engine
- **Тествана с емулатор:** Magic Engine (Windows)
- **Статус:** Перфектна емулация

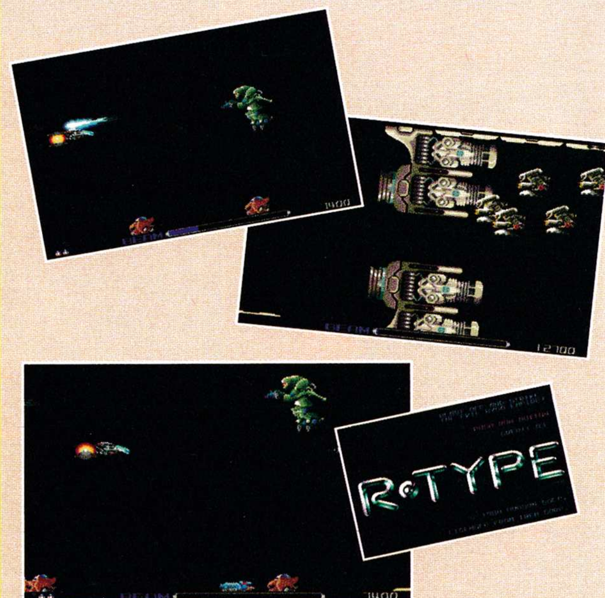
Final Soldier е типичен представител на вертикалните аркадни екшъни. Тук отново контролирате космическо корабче, чиято задача е да разчисти всичко вражеско, което се появява по екрана с разликата, че движението е във вертикална посока. Специално във Final Soldier ви очаква невероятно бърз и шарен екшън, който освен с десетки бонуси е гарниран и с няколко специални вариации на играта от типа на постигане на максимален брой точки за определен период от време.

Чували ли сте някога за конзолата PC Engine? Въпреки своята слаба популярност в Европа именно тази машина години наред предлагаше най-интересните и най-добри в графично отношение игри. Благодарение на няколко перфектни емулатора можете да видите какво сте пропуснали.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

PC Engine е една от най-интересните конзоли в историята на видеоигрите. Тя се появява в Япония през 1986 г., като е разработена от NEC. Малко по-късно дебютира и на американския пазар под името Turbographcx 16. По късно се появяват и джобни версии на конзолата, които обаче са пълен провал, защото имат прекалено голяма консумация на батерии.

От чисто техническа гледна точка PC Engine предлага невероятни за времето си възможности. Тя разполага с 8-битов централен процесор и отделен 16-битов графичен чип с 32 kb видеопамет. Именно графичният процесор е и един от големите козове на конзолата. Той може да изобразява до 512 цвята и 64 хардуерни спрайта на 2 различни нива. Що се отнася до звука, машината на NEC също е доста добра. Звуковият процесор владее 6 отделни канала, което позволява доста прилични за вре-



Turbographx Emulation

мето ефекти. Най-големият хит обаче е CD-ROM устройството, което действително е нещо невиждано през 80-те години на миналия век. Така PC Engine освен игри на касетки предлага и първите игри на CD, които естествено предлагат доста по-качествени звуци и анимации. Общо до началото на 90-те години се появяват около 300 заглавия на касетка и близо 400 на CD, което прави конзолата една от най-добре поддържаните по отношение на софтуера на всички времена. Сред игрите преобладават аркадните екшъни от типа на Raiden и R-Type, но се намират и много спортни игри и дори RPG-та.

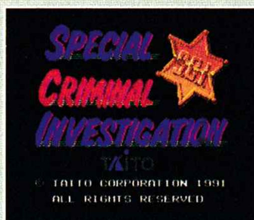
Естествено такава интересна машина привлича вниманието и на авторите на емулатори. Първият и най-добре работещ емулатор е дело на французина Давид Мишел и се нарича Magic Engine (www.magicengine.com). За съжаление за разлика от повечето други подобни програми той не е freeware, а напълно комерсиална програма, която трябва да си купите от автора. За сметка на това Magic Engine предлага добър интерфейс, почти 100% съвместимост с всички излизали някога игри и перфектен звук. Естествено междувременно се появиха и доста безплатни емулатори. Сред тях най-голямо внимание заслужава Hu-Go!, който в много отношения се доближава до Magic Engine. Него и още няколко други емулатора можете да намерите на www.arcadeathome.com.

R-Type

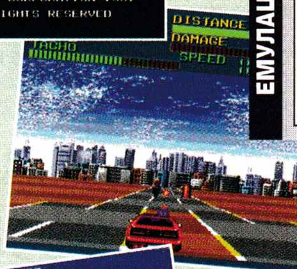
ЕМУЛАЦИЯ
- **Производител:** Hudson Soft
- **Година:** 1988
- **Платформа:** PC Engine
- **Тествана с емулатор:** Magic Engine (Windows)
- **Статус:** Перфектна емулация

Доста добра адаптация на аркадната класика на Irem, която години наред беше абсолютен лидер при хоризонталните скролери. В R-Type поемате командването на експериментален космически кораб, който трябва да се справи с безкрайни пълчища от най-различни противници, а освен това в процеса на играта може да бъде ъпгрейдван няколко пъти и постепенно да бъде превърнат в истинска машина за разрушение.

Special Criminal Investigation



ЕМУЛАЦИЯ
- **Производител:** Taito
- **Година:** 1991
- **Платформа:** PC Engine
- **Тествана с емулатор:** Magic Engine (Windows)
- **Статус:** Перфектна емулация







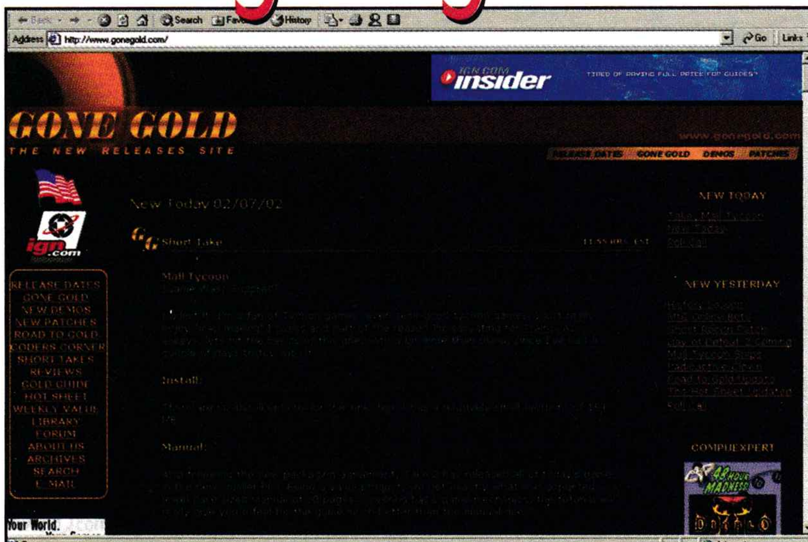
Една доста оригинална аркадна игра, в която поемате ролята на полицейски инспектор, който гони най-различни бандюги по пътищата. Естествено можете и да стреляте по лошите като целта е в крайна сметка да ги накарате да спрат преди да сте разрушили собственото си возило. По пътя ще се сблъскате с невинни цивилни граждани, променливо време и всякакви други досадни подробности, които само ще ви пречат да опандизите гангстерите.

"ПОЛЕЗНИ САЙТОВЕ"

За ROMS:
www.aceroms.com

За емулатори на PC Engine:
www.magicengine.com
www.arcadeathome.com

www.gonegold.com



Генко Велев
g_velev@pclub-bg.com

Един от най-често задаваните ни въпроси (освен, разбира се, "Как да мина това проклето ниво!?") е "Дали играта XXL е излязла вече и ако не е, кога ще излезе?". Е, ако питането е за Diablo III, Starcraft II, Duke Nukem Forever и Quake IV, то по съвсем разбираеми причини можете само да си гадаете и да си мечтаете. А ако става въпрос за Heroes of Might and Magic IV или нещо подобно? Тези, които живеят в София близо до пл. Славейков, нямат проблем – могат да прескачат всеки ден и със сигурност веднага ще бъдат осведомени какво ново се е получило. Сега, не искам да ме разберете погрешно – далеч съм от мисълта, че в България, било на пл. Славейков, било някъде другаде, се продават пиратски игри – ами че всички вече са научили как храброто ФБР разгроми пиратите преди два месеца.

Тези обаче, които живеят по-далечко или просто ги мързи (мен не ме мързи – аз просто имам много работа) – те какво да правят? Най-лесно, разбира се, изглежда да се драсне едно e-mail-че до редакцията на PC Club... Но почти толкова лесно е да се посети ето този безкрайно полезен адрес: www.gonegold.com!

Тези, които са наясно с терминологията, знаят какво означава една игра да е "gold" – тя е напълно готова за продажба, внимателно е изтествано наличието на необходимото количество бъгове (ако няма, спешно могат да се добавят) и сега се произвежда в масови количества и се подготвя за продажба. Тези, които помнят мрачните времена преди ФБР-то да разгроми пиратите, сигурно помнят, че само един-два дни след като една игра е "gold" тя се появяваше и в магазините на остров Тортуга!

Какво представлява самият Gone Gold сайт и какво ще намерите в него? Великолепен и лесен за ориентиране, с минимална графика – което е особено важно за тъмните балкански субекти, все още ползващи dial up connection за достъп до Интернет, и с малко, спретнато и прегледно меню в лявата част. Оттам можете да достигнете до няколко таблици, които дават много подробна и прегледна информация за всички евентуално по-интересни заглавия в близко, по-далечно, много далечно или абсолютно неизвестно бъдеще и освен това също много важно – какво е излязло през последните няколко години! За съжаление там едва ли ще намерите информация за такива ценни придобивки на геймърската история като произведенията на руската ValuSoft и други подобни, но какво да се прави и те си имат пропуски.

По тези таблици можете да проверите коя игра е вече на етап "Gold" (Ех, Тортуга, Тортуга!), коя е пусната в продажба и може веднага да си я закупите срещу 20-30-40-50-60 щатски долара, за коя има твърда, обявена от производителите дата, за коя може да се гадае с някаква сигурност и за коя дори и магическата кристална топка не може да ви предскаже нищо! Не пропускайте да кликнете и на линка "road to gold" – ще намерите списък на разработваните в момента игри, при това по жанрове! Когато писах настоящата статия, в раздела RPG бяха изброени 17 заглавия – и всяко едно от тях би накарало всеки фен да започне да се облизва лакомо. Освен това, ако сте много нетърпеливи да изчакате до поредния брой на PC Club, на този сайт можете да прочетете и кратък преглед на по-интересните заглавия – но това го има и на цял куп други места.

Посещение на този сайт може да ви отнеме повече време, отколкото да драснете e-mail-че с въпрос до PC Club, но пък бъдете сигурни, че усилието си заслужава!

www.wizards.com

Хайде на фентъзито!

Обикновено като чуем думата wizard (магьосник), ни налягат мисли за средновековни рицари, огнедишащи дракони и тем подобни същества от фентъзи световете, а wizard.com е мястото, където можем да ги срещнем.

Антони Попов
cloud_strife@abv.bg

Сайтът е дело на групата, нарекла се с гордото име Wizards of the Coasts, която се занимава със създаване на ролеви игри в света на Dungeons&Dragons, като най-известното им заглавие, Magic: The Cathering, е преведено на 10 езика и е продадено в стотици хиляди бройки по целия свят. Естествено в www.wizards.com ще намерите всичко, свързано с настолните ролеви игри. On-line магазинът предлага голямо разнообразие от pan&paper, общо над стотина заглавия в почти всички вселени на жанра (Forgoten Realms, DragonLance, Greyhawk и др.), на достъпна цена. В сайта освен платени игри можете да намерите и напълно безплатни сценарии за dungeon masters, създадени, както от авторите, така и от феновете; карти за игра; създадени и интегрирани персонажи и др. Ако случайно пък не сте чували за настолни ролеви игри (въпреки статиите на колегата Боян Спасов), можете да си download-нете демо, което набързо да ви разясни основните правила. Wizards.com съдържа и голям набор от книги с фентъзи, както и информация относно филми със същата тематика. Сайтът си има и чат room за желаещите да разменят мнения и идеи. Дизайнът е съвсем лек и опростен, което ви позволява безпроблемно сърфиране.

За феновете на D&D wizards.com представлява удобно местенце, където могат да научат нещо ново или да побъбрят със себеподобните си, а за новаците сайтът предлага чудесна възможност да се потопят в света на меча и магията:)



www.WeirdNewsOnline.com

Разни хора, разни... новини

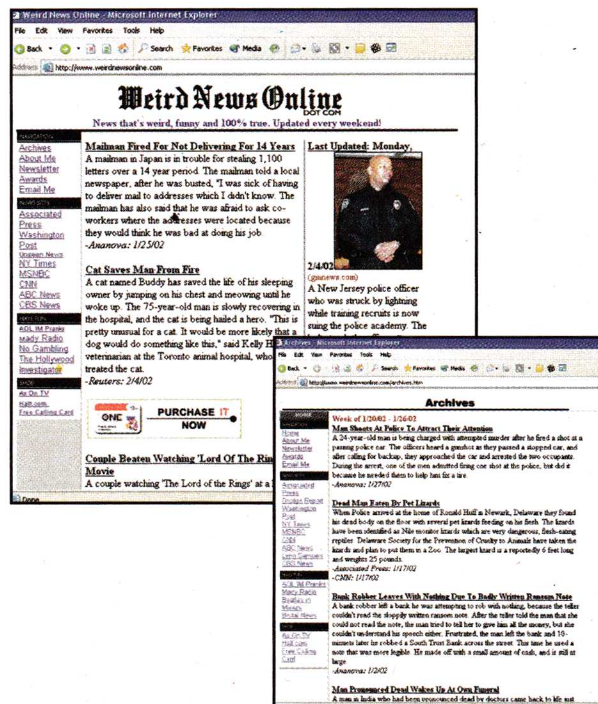
Гледате ли Шоуто на Слави? Тези от вас, които го гледат, знаят, че той всяка вечер вади изрезки от вестници със странни или смешни новини от родната ни преса. Е, той не е открил Америка. Подобно нещо отдавна съществува и то on-line.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Знаете ли, че котка може да ви спаси живота? Или пък, че човек може да остане жив, след като го е ударил гръм. Такива и още по-интересни новини ще откриете на WeirdNewsOnline.com. Ако нямате проблем с английския и ви се четат подобни щуротии, няма да съжалявате. Къде другаде бихте прочели, че човек се опитва да ограби банка, само за да си плати гаранцията за предишни престъпления. В друга новина се споменава за млада двойка, пребита от родители, защото се оплакали от техните деца, които говорели в киното, където гледали „Властелинът на пръстените". И още. Пощальон уволнен, защото не е доставял поща 14 години, пожарникар прави пожар заради хубавата гледка, 67 мъртви котки намерени в жилище на бивш полицай... Всички тези новини са 100% истински, според автора на сайта. За всяка новина той посочва източник и дата, така че лесно може да се провери достоверността на тези бисери. Всъщност аз не съм го правил, но ако на вас ви се занимава, на сайта са посочени страниците на някои от най-големите новинарски компании.

Новините на WeirdNewsOnline са сигурно над 200. Всяка седмица се добавят още. На разположение е и регистрация за получаване на newsletter при всеки update на страницата. Ако пък вие знаете някаква новина с подобен характер, драснете един e-mail на автора, за да я споделите с целия свят.

Бързам да завърша тази статия, защото бях почнал да чета една новина за мъртвец, който се събудил на собственото си погребение. Ако искате да научите повече за това, знаете къде да отидете;-)



HeroMachine.com

Направете си супергерой по ваш вкус



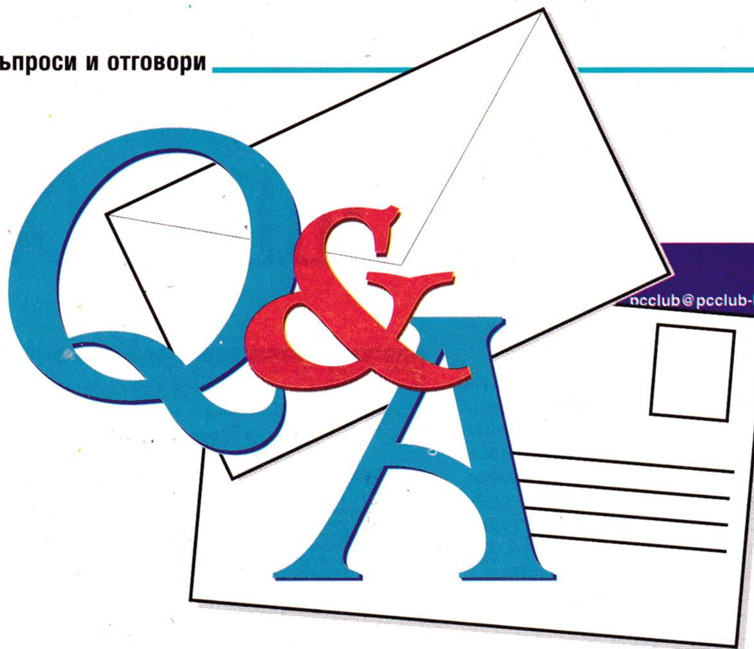
Още от малък си падам по супергероите и съм сигурен, че повечето от вас също. А не ви ли се е искало да си направите свой собствен супергерой. Какво, не можете да рисувате? Това вече не е проблем!

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Вашите мечти са на път да се превърнат в реалност, благодарение на www.heromachine.com. Там ви очаква сравнително голяма база данни с няколко човешки (и не само) фигури и доста..."части" за тях. Не си мислете, че ще трябва да теглите картинки, които после да наслагвате в Photoshop:) Става дума за "програма", направена с Macromedia Flash. Работата с нея е направо елементарна. В началото избирате вид и пол на героя и пред вас ще се появи силует на човешка фигура, по която можете да изменяте вида кожа, коса, очи, дрехи, оръжие и т.н. За всяка добавена част има възможност за промяна на цвят и прозрачност. Веднъж като сте готови, дайте име на вашия супергерой и го запишете.

HeroMachine има два малки недостатъка. Цветовете са само 21 и няма възможност за различни нива на прозрачност. Затова пък усилено се работи по версия 2.0, която ще предлага повече изменения по героя, включително и True Color (за прозрачността нищо не се споменава). Засега обаче тази версия е още в бета вариант и достъпът до нея е ограничен, но само срещу $10 и вие можете да ѝ се порадвате:)

Не знам за вас, но на мен HeroMachine страшно ми допада. Никога не ме е бивало особено в рисуването, а тук всичко, от което ще се нуждаете, е свободно време, желание и повечко въображение. Дори не се налага постоянна връзка с интернет, защототото има и off-line вариант. Така че не му мислете, а отивайте да творите!



Бъгове

From: hardrock@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hi на всички.
Казвам се Николай и съм на 14 години. Редовно купувам вашето списание.
Мисля, че няма смисъл да ви казвам, че сте най-якото списание.
Не искам да ви губя времето и направо минавам към въпроса: ще можете ли да включите към cheats и някои бъгове? Много ви моля!!!
Мисля, че не само аз се интересувам от бъгове! Е, това беше. Надявам се да ви пиша пак!
Чао от мен.

Reply:
Бъгове, какви точно бъгове имаш предвид? Ако става дума за забавни неволни грешки на програмистите на дадена игра - няма проблем. Иначе бъговете в повечето игри се разглеждат в представянията на съответните заглавия.
Н.Д.

Писмото от Муфата

From: Mufata@marihuana.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, аз съм ваш фен и ви пиша за пръв път. Вие сте най-яките.
Искам да ви питам две неща:
1 - Защо не отделите повече страници за Интернет и не представяте всеки брой по десетина полезни сайтове всеки брой?
2 - Защо не пускате по-често скриптове за IRC към диска?
Благодаря ви предварително.
Чао
Верен фен на списание № 1 в България - МУФАТА

Reply:
Здравей,
От този брой страниците за Интернет са удвоени. В бъдеще ще отделяме още по-голямо внимание на темата. Естествено IRC също ще бъде разгледано по-подробно в един от следващите броеве. Тогава на диска ще пуснем и колекция от добри скриптове. На настоящия диск между другото всички фенове на чата през IRC могат да намерят mIRC 6, която предлага огромно количество подобрения.
Н.Д.
И аз да те питам нещо - какво значи Муфата? Една джаджа на винт, с която застопоряваш карабинера да не се отваря, или друго? Хубав адрес.
Е.Т.

И писмото от твореца

From: soldier_snake@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте отново, PC Club. Вече ви писах веднъж в рамките на 17 бр., но какво ми пречи да ви пиша пак?!
Този път няма да ви хваля, понеже в миналото си писмо, мисля, че се справих добре (;-) поне относно 17-тия ви брой. Искам само да споделя с вас една моя идея. Ще я споделя с ВАС, понеже ме мисля, че някое друго българско списания заслужава каквото и да било - най-малкото да е на два диска (;_(е*ал съм тъпотиите, дето има вътре!) или пък 104 страници, че камо ли да им пиша писма. Така ето и идеята: тя е свързана с диска - защо не направите отделите 1-2 MB (максимум 5 :-0!), в които да сложите неща, които някой читател ви изпраща по e-mail-а и които иска да сподели с останалото gamer-ско общество (а аз съм сигурен, че много голяма част от него ВИ чете!). То в abv-то може да се изпращат до един MB, доколкото знам, файлове, така че няма да е голяма загуба за пространството на ВАШИЯ SUPER TROOPER DISK (особено последния - с HL екстрите и Little Fighter-a!). Мисля, че тази идея ще се хареса на много хора, жадни за слава (тук се бъзикам ;-)), а аз съм един, една от тях (бел. по-късно - не ме слушайте какво говоря, май тогава бях леко не на себе си - шишето с водка е виновно!). а-а----аа-ааааааа-аа-а----ааа...
След няколко минути в банята сядам с мокра глава пред монитора опитвам се да си припомня докъде бях стигнал и...
А, да, може да кръстите тази секция (все ми се искаше да туря "с" след "к", щото не ми излиза от акъла напоследък...%-)) например "E-mail" или пък "От ВАС за ВАС"! Та ако случайно се поинтересувате от тази идея, аз искам да съм първият ВАШ поЧИТАТЕЛ, който да

е изпратил свои "неща" (изпращам ви waypoint-ове на PODbot, направени от мен, logos-и, които ме кефят и file BotChat, където аз съм се гаврил с езика на AI-то на НАЙ-ДоБрИя бот за HL:CS-PODBot!!!). Ако случайно ги метнете на диска и ги харесате, несъмнено очаквайте още "неща" от Snake (не съм от конкуренцията!;-))!!! Айде със здраве...

Reply:
Хубава идея, благодарни сме ти, че я възроди...
Главният редактор обещава да пуснем изпратеното от теб на следващия диск, много късно дойде писмото ти за този.
И като ще пишеш още, както се очертава, не псувай със звездички или без, доста е грозно.
Е.Т.

Безплатен акъл в големи дози, насам, народе

From: vilorp_spi@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Аве, хора, и редактори!
То комай всички сте такива, ама нейсе.

От доста време се каня да ви пиша и прочие... Добре че най-сетне накарах сестрата да набере текста ;). Публикувате разни дет' ви хвалят, че има малко реклами, то т`ва хубаво, ама само за читателите;). Та, по тоя случай искам да дам някои предложения (та да съберете някой и друг лев, та ако не повече страници, поне още един диск да пуснете, че напоследък мнoooго ми отваряте разходи - да взимам и др. списание).

1. Някои вестници (почти всички), а и някои списания слагат реклами и на първа страница - едно каренце 3 x 5 или по-голямо, няма да скрие кой знае колко от картинката.

2. У наше село гле'аме "За животните с любов", та там показаха едно животинче "Платено интервю" (или нещо от тоя род). Имам предвид - не можете ли да придърпате GERMANOS с тия ваши статии за GSM-ми. Пример: "5510 и подобни модели в магазините на GERMANOS еди къде си на изключително изгодни цени и прочие..." . По аналогичен начин можете да се пробвате и с някоя фирма, предлагаща карантия за компютъра. Или Photo Clip май го има в Метрото, ако бяхте споменали това, можеше да гушнете още някой лев или поне 1-2 бройки от него.

Замислете се малко!!!

Или както казваше Мехмед ходжа: "Когато рекламата не идва сама, главният редактор юрка останалите да я търсят" (цитатът може да не е съвсем точен;).

Друго - CD-то е хубаво, ама замислете се и за хората с щайгите и много малките хардове - давайте някакви изисквания на програмите (по-конкретно обем), няма да споменавам имена, само ще се погледна в огледалото :-).

От комиксите най-много ме изкефи оня с виртуалната реалност и лоадването, за другите трябва да са с речник :-(.

Това е засега.
ЧАО!

А да, бе, да знаете случайно за някаква програмка, която да спомага за ползването на интернет от двама потребители.

Ако се сетите нещо, щракнете един мейл, ще съм ви адски благодарен.

Това е засега.

Reply:
Браво на сестра ти. Успя да ме обърка и да се чудя тя ли не може да пише на български или ти си правил опити за рустикално стилизиране. И на теб браво за апломба и мъдрите идеи. Билета, автобуса до София или с каквото там се пътува от вашето село и заповядай да редиш далаверата с Germanos и други потенциални рекламодатели, екипът те чака, мие си врата с бензин и слага масата за твоето посрещане. При сключен договор с горепосочената фирма, поемаме пътните разноски и на теб, и на сестра ти. А нашият рекламен отдел ще замине към ваше село, за да се запази балансът на населението.
За тоя интернет какво точно питаш - дали можеш да се логнеш по едно и също време с още някого на същия акаунт ли? Не става.
Е.Т.

Грозно е да се рита падналият, Дърпатов!

From: zemedelec@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Прекрасно е, когато има позитивно мислещи хора, пишещи конструктивни статии. Слава Богу, че във вашето списание никой не плюе провалили се игри и не рита падналите, въпреки че са изградили голяма част от съвременната game (ако щете поп) култура.

Но хипотетично да предположим, че не беше така и бяхте почнали да пишете всякакви неприятни статии за John Romero, да речем. Е, повече нямаше да ви купя, честно - на кого (евентуално) би му притрябвало да чете такава статия - феновете на Блясък четат същия този Блясък. А човекът, каквото и де си говорим, е създал Wolf3D, Doom и Quake. За Dave не говоря, защото благодарение на него моя милост сега работи в бранша. С една дума - respect!

Но понякога нещата се оплескват, компании се разпадат, екипи на game списания също... лошо няма - такъв е животът.

Сергей Милойков

Reply:
Ах, този Джон Ромеро. Поради някаква причина доста хора решиха, че представянето на Planet Romero и Planet Daikatana в брой 17 е било с цел да се унижи човекът. Няма такова нещо. Ромеро е правил великолепни игри в миналото... в далечното минало. Последните му творения за съжаление не могат да се отличат със същата степен на гениалност. Съществуване на Planet Daikatana само по себе си е пародия, а за Planet Romero да не говорим. Все едно аз да си направя Planet Nikola Darpatov :)
Н.Д.

HCM - неговото скромно мнение, изразено с мърморене. Очакваме гневиране и фигуриране.

From: razortm_bg@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здрасти, PC Club!
Вие сте яко списание, но имам и някои критики или по-скоро препоръки. По МСМ (моето скромно мнение) найкупуваното геймърско списание, което се нарича... не, няма да кажа, защото ако ми публикувате mail-а, ще излезе, че правите реклама ;-), та това списание ви превъзхожда с няколко неща. Едно от тях са страниците и броя на дисковете, но това ви е простено, защото все пак сте НОВО списание и не можете да увеличите коренно обема. Друго нещо, което искам да отбележа, е, че пишете повече preview-та, отколкото review-та. Все пак хората се интересуват от това, което е излязло още повече, че хората знаят, че много рядко обещанията се изпълняват, а откакто в ушите ни изкънтя: "When it's done!" вече не е сигурно дали въпросната прехвалена геймка ще излезе през следващите 20 години :-). Друга критика/препоръка е относно съдържанието на диска - слагайте повече програми! А това, че слагате и цели игри, е яко - откакто си взех диска от миналия брой, станах голям фен на Little Fighter 2. Това е. Едва ли mail-ът ще бъде публикуван, защото е много дълъг (а не заради критиките/препоръките) но поне ми изпратете отговор, моля
pls pls pls pls pls pls pls pls
[RaZoR](tm)(c)(r)

Reply:
Кога сме имали повече preview-та отколкото review-та? Да не ни бъркаш с някои друг?
Иначе чак толкова ново списание не сме. Вече година и половина излизаме... Колкото до броя на страниците - виж само броя, който държиш в ръцете си :) А вторият диск ще се появи "Като му дойде времето".

Кеч, няма как

From: atanas_pantov@top.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Аз съм поредният фен, който ви пише. Имам молба - ако е възможно да ми изпратите адресите, от които могат да си изтегля WWF WrestleFest или WWF Wrestlemania. Както сте се досетили, WW азF маниак. Ще се радвам на отговор :-)

P.S. Надявам се, че знаете, че сте супер.

Reply:

ROM-ове за аркадни автомати и конзоли се намират най-лесно на някои от следните сайтове: www.aceroms.com и www.arcadeathome.com

Н.Д.

Ето го и EXPANDER - съвсем кротко и неутрално

From: expander13@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hi y'all,

Пиша ви, за да ви изкажа едно голямо 10X за плаката на А. Джоли. Супер е! Но нещото, което най-много ме човърка отвътре, е: кога ще излезе Херос оф мигхт & магик 4 (добре де поувлякох се с кирилицата, но вие се сещате за какво иде реч:)? Потърсих в нета, но не намерих публикувана release date. Надявам се вие поне да знаете. Въпросът за 104-те страници няма да подхващам. Вие си го знаете, както бе казал бай Тошо ;) Много говорите за Operation Flashpoint , но така и не видях статия за нея :(.

Е, стига толкова, че не мога да се сетя за нещо друго.

Bye 4 now & keep up the good work,
EXPANDER

Reply:

Чакай Heroes 4 на 29 март, а ревюто на Operation Flashpoint се намира в 10 брой. Въпроса за страниците действително няма за какво да го подхващаш - както виждаш, е решен ;)

Н.Д.

Този грешен, грешен Иван

From: agent_wolf@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hi, PC Club. Първо, искам да ви кажа, че сте най-доброто българско списание. Слагате хубави неща на дисковете си (CS maps and mods, drivers, programs, free games) и пишете добри статии за вторите части на Unreal-овците и CS: Condition Zero и чакам да напишете статии за новия Duke и Deus Ex 2. Сега искам малко да покритикувам един ваш колега господин Иван Георгиев. Наскоро погледнах един стар ваш брой - 9 от 2001. Гледам си аз и се кефя на статиите, но когато стигнах до Sega GT, видях една гавра, която не ми хареса. Вие, господин Георгиев, се подигравахте със старите машини на една от най-добрите компании - Sega. Подигравахте се с неща, измислени преди 10 год. Вие преди толкова време сигурно сте карали татко да ви купи подобна машина като Sega CD 32X , която да замени стария ви Правец 16. Примерно според вас, господин Георгиев, след 10 год. хората ще се чудят какво е това XBOX, въпреки че в момента е най-добрата конзола.

Ще ви кажа нещо, което сте го чували - всичко с времето си.

Хайде тогава да се подиграваме например на пещерните хора, че са живели в пещери или пък са се топлили на огнища вместо с парно, а? Айде, стига толкова. Вие сте THE BEST.

By Wolf

Reply:

Е, недей така. В статията става въпрос за най-новата конзола на Sega и изобщо не се набляга на нейните качества, а за мързеливите портове на нейните игри за PC. Господинът, който те е довел до пределите на гнева, е виден конзолчик и не би си позволил небрежно отношение.

Е.Т.

Малката книжка да върви по дяволите навеки

From: project_igi@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hello!!! Вие сте THE-BEST, или поне бяхте. Но няма да ви хваля, защото ще вземете да се главозамаете и да развалите списанието при толкова много хвалебствени писма от почитатели. Сега на темата: БРАВО! Найсетне махнахте оная малка книжка, която много ме дразнеше, защото все я губех някъде, поради това, че беше отделна част от списанието. НЕ Я ВРЪЩАЙТЕ!!! Моля ви. Второ, новата подредба на списанието също много ми хареса! И трето - два въпроса. Бихте ли ми казали нещо за ANNO 1503? Даже, ако може, пуснете едно preview на половин страница за нея?!? Накрая искам да дам едно предложение, когато увеличите страниците (когато и да е това, няма да питам) можете да пуснете нова рубрика СЪВЕТИ, където да пишете хардуерни или софтуерни съвети, даже и за игри. Айде, чао, че ви отнех много време!

Reply:

Няма да я връщаме, а ако все пак се намират елементи, отделени от списанието, дето само ще си ги губиш, защипвай ги с кламерче или с телбод. ANNO 1503 ще се появи до месец.

Е.Т.

На писмата отговориха Елица Тодорова и Никола Дърпатов. Молим ви да ползвате кирилица.

Абонамент за PC Club

Най-сигурният начин винаги да знаете най-новото за игрите и всичко останало от света на компютрите.

Каталожен номер

1577 за PC Club без диск 6 лв. за 3 месеца, 12 лв. за 6 месеца, 24 лв. за 1 година
1578 за PC Club с диск 12 лв. за 3 месеца, 24 лв. за 6 месеца, 48 лв. за 1 година

Можете да закупите всеки от досегашните броеве на списанието от масите на площад "Славейков", в клуб "Матрицата" или директно от редакцията. **Тел.02/9602241**

Cheats

Disciples II: Dark Prophecy

По време на игра натиснете Enter, въведете кода и пак натиснете Enter:

moneyfornothing .... 9999 Мана и злато
borntorun .... Въстановява използваните movement points
help! .... Лекува
wearethechampions .... Победа
loser .... Загуба
herecomesthesun .... Отваря всички карти
paintitblack .... Скрива картата
anotherbrickinthewall ..... Повторен строеж на сгради в столицата
givepeaceachance .... Сключва мир с всички
badtothebone .... Война с всички
cometogether .... Съюз с всички
jump XP .... Покачва experience points
stairwaytoheaven .... Покачва ниво

Hooligans: Storm Over Europe

По време на игра задръжте натиснат Ctrl и въведете кода:

450,000 .... broodjekroket
Guns and bombs .... shaslick
Загуба .... boerenkoolmetworst
Победа .... stamppot
Повече "хулигани" .... frikandel

TIPS

Sid Meier's Simgolf

Натиснете едновременно Shift и клавиша "=" за допълнителни пари и достъп до допълнителни сгради.

Robot Wars: Arenas Of Destruction

От стартовия екран въведете за име JPEARCE за допълнителни пари, достатъчни за закупуване на кой да е робот.

Starships Unlimited: Divided Galaxies

Въвеждането на всеки код задължително се предхожда от натискането на клавиша "Home".
След натискането на този клавиш играта възприема всичко като cheat код до повторното натискане на "Home".
Правете разлика между Target Unit (left-click) и Focus Unit (right-click)

HKBA............................Killer Beam Artifact to Target Unit
CKBA............................Killer Beam Artifact to Focus Unit
HPKA............................Planet Killer Artifact to Target Unit
CPKA............................Planet Killer Artifact to Focus Unit
HWA.............................Wisdom Artifact to Target Unit
CWA.............................Wisdom Artifact to Focus Unit
HMA.............................Money Artifact to Target Unit
CMA.............................Money Artifact to Focus Unit
HBGA............................Best Generator Artifact to Target Unit
CBGA............................Best Generator Artifact to Focus Unit
HBCA............................Best Computer Artifact to Target Unit
CBCA............................Best Computer Artifact to Focus Unit
HBDA............................Best Drive Artifact to Target Unit
CBDA............................Best Drive Artifact to Focus Unit
HIRA............................Instant Recharge Artifact to Target Unit
CIRA............................Instant Recharge Artifact to Focus Unit
HREA............................Relic Artifact to Target Unit
CREA............................Relic Artifact to Focus Unit
HSSA............................Starship Artifact to Target Unit
CSSA............................Starship Artifact to Focus Unit
HCRA............................Component Repair Artifact to Target Unit
CCRA............................Component Repair Artifact to Focus Unit
CFRA............................Finish Research Artifact to Focus Unit
HBSA............................Best Shields Artifact to Target Unit
CBSA............................Best Shields Artifact to Focus Unit
HBAA............................Best Armor Artifact to Target Unit
CBAA............................Best Armor Artifact to Focus Unit
HBFA............................Best Fighters Artifact to Target Unit
CBFA............................Best Fighters Artifact to Focus Unit
HMPA............................Maximum Population Artifact to Target Unit
CMPA............................Maximum Population Artifact to Focus Unit
HFDA............................Fold Drive Artifact to Target Unit
CFDA............................Fold Drive Artifact to Focus Unit
HRSA............................Ram Shields Artifact to Target Unit
CRSA............................Ram Shields Artifact to Focus Unit
HICA............................Instant Colony Artifact to Target Unit
CICA............................Instant Colony Artifact to Focus Unit
HISA............................Invincible Shields Artifact to Target Unit
CISA............................Invincible Shields Artifact to Focus Unit
HARA............................Advanced Research Artifact to Target Unit
CARA............................Advanced Research Artifact to Focus Unit
HMCE............................Max. Combat Experience to Target Unit
CMCE............................Max. Combat Experience to Focus Unit
CUPS............................Upsize Starship Artifact to Focus Unit

Capitalism II

Въведете:
SHIFT + 6789 и след това потвърдете "ok" когато се появи менюто за cheat.
След активирането на менюто въведете следния код:
ALT+C - gives $10,000,000.00

Charts

Класация на

Gamespot (USA)

pc.gamespot.com

(USA)

1. Medal of Honor: Allied Assault ....(2)
2. Sid Meier's SimGolf ....(-)
3. Star Trek bridge Commander (неиздадена) ....(-)
4. Return to Castle Wolfenstein ....(1)
5. Disciples II: Dark Prophecy ....(-)
6. Unreal Tournament II (неиздадена) ....(-)
7. Jedi Outcast: Jedi Knight II (неиздадена) ....(-)
8. Heroes of Might and Magic IV (неиздадена) ....(-)
9. Empire Earth ....(3)
10. Soldier of Fortune II: Double Helix ....(-)

Класацията се базира на броя посещения на съответните страници от посетителите на Gamespot.com

PC Club

представя

Анкета на www.pcclub-bg.com

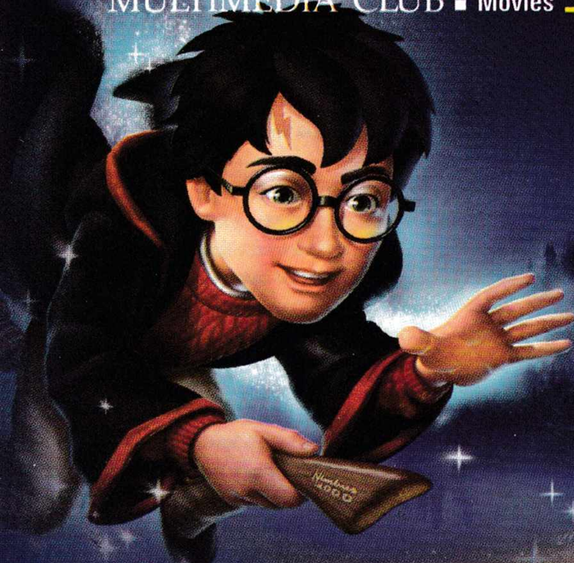
Този месец нашият въпрос на сайта беше свързан с темата на брой 17 - Най-чаканият first person shooter за 2002 г. Ето и резултатите към 10.2.2002 г.

Общо гласували: 698

Counter-Strike: CZ - 184 гласа....................26%
Duke Nukem Forever - 176 гласа 25%
Unreal Tournament 2 - 86 гласа..................12%
Unreal 2 - 71 гласа 10%
Soldier of Fortune 2 - 68 гласа..................10%
Halo - 38 гласа 5%
Друг - 31 гласа 4%
Не играя FPS - 44 гласа 6%

Очакваме вашите гласове за новата анкета на сайта.

Очакваме вашите критики и предложения за тази рубрика.



Harry Potter AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Знам какво си мислите, когато четете това: Абе, тоя сега к'во ни занимава със сополанкото Хари Потър да му го *бийп*бийб*бийп*. На кого ли са му притрябвали тия детински измишльотини, комерсиален боклук, у-у-у, долу Потър, дайте си ни Фродо. Мога да разбера справедливия ви гняв, породен от факта, че премиерата на "Властелинът на пръстените" за България е закъсняла с около три месеца спрямо останалите европейски страни. Какъв смисъл има тогава да ви залъгвам с някакви "трохи от тортата" като "Хари Потър и философският камък", с които киноразпространителите ни се опитват да замажат гафа. Да, ако не бях посветен в магията на Хогуъртс, и аз щях да мисля точно по този начин, защото по една или друга причина Потъроманията така и не успя да пусне корени у нас. Слаб маркетинг вероятно.



Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Истината е, че едва ли някога щях да стана част от феномена Хари Потър, ако преди три години не бях заминал за Германия. Там, в мрачния и необятен Берлин за пръв път видях как по улиците се разхождат дечица облечени в черни пелерини и с едни такива смешни магьоснически шапчици на главите. Странни птици, помислих си тогава, в такъв голям град можеш да видиш абсолютно всичко. И все пак – до Парада на любовта оставаха няколко месеца, а немският Фашинг и Октоберфеста отдавна бяха минали. Тогава нямах и най-малката представа, че това всъщност са фенове на мъничкия очилат магьосник с рошава коса. Единственото, което бях чувал, бе, че Хари Потър е някаква си детска книжка, която била подлудила цял свят и дори в страната на изгряващото слънце се редели седмици наред пред книжарниците, за да си я набавят. Чакай малко! Стоп! Какви ги говоря?! Книга, която да запали децата по цял свят, която да ги "омагьоса" и да ги накара да четат, да четат така, както са го правили майките и бащите ни и техните майки и бащи, при това във века на дигиталната революция. Не, не е възможно, има нещо гнило в тая работа. Всеки знае, че хлапетата вече не четат книги и не се докосват до нещо, освен ако не прави бип-бип (*звук от електронна игра*, както се изрази старият библиотекар в "Приказка без край). Ако обаче все пак е вярно, помислих,

Книгата, върнала бъдещата гордост на планетата в лоното на литературните занимания, трябва да е нещо много специално

Уви, дълго време единственото ми потвърждение за това си оставаха



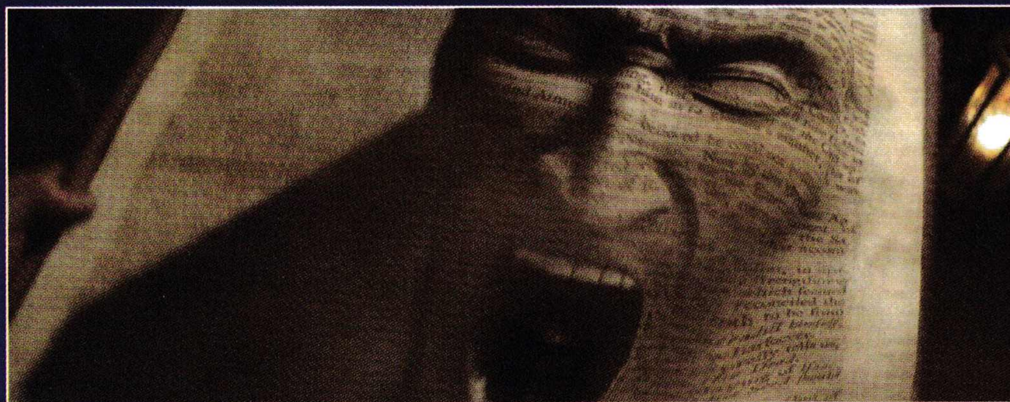
изцяло доминираните от поредицата за Хари Потър немски книжарници, където човек оставаше със странното впечатление, че въобще не съществуват други книги или просто не са толкова важни. Нямаше как да не бъда отблъснат от подобна агресивна рекламна кампания, но просто образът на чорлавия хлапак с цайсите, яхнал метла, беше навсякъде и ща не ща скоро неминуемо се превърна и в част от моя живот. Хари Потър, Хари Потър, Хари Потър... По дяволите, Хари Потър!

Хари Потър беше навсякъде

Положението драстично се влоши, когато бе обявено, че се прави филмова версия по гореспоменатата свръхуспешна книга. Едва ли можете да си представите как в един момент всички възможни медии започват да ви занимават само и единствено с Хари Потър. Едва ли можете да си представите как повечето важни политически и новинарски рубрики в праймтайма на телевизията биват заменени от хиляди предавания във връзка с... как познахте – Хари Потър. Разхождайки се по улиците виждате навсякъде плакати с неговия светъл лик, той е в устите на всички хора – млади и стари (нямате ли си други проблеми, вашта кожа). Дори музикалните телевизии, вместо да излъчват клипове и да притъпят малко болката от и без това непосилното ви ежедневие, пускат интервюта с първите английски дечица, които са гледали филма на затворена V.I.P.-прожекция. Кварталният турчин пък, вместо да ви подаде тлъст, омазнен дюнер, се опитва да ви пробута "оригинални" Хари Потър-фигурки (Made in Taiwan) или най-новия модел летящи метли, разбира се, с огромна отстъпка и под масата. Всичко около мен се беше превърнало в една безкрайна улица Диагонали, в която всичко и всички се въртят около Хари Потър. По дяволите, има ли случайно някой, който да не си е загубил акъла?!

Е, ако трябва да съм честен, по онова време (миналия ноември), аз вече не бях закоравял Мъгъл (човек без магически способности според книгата) и бях прочел две части от поредицата. Макар че така и не се

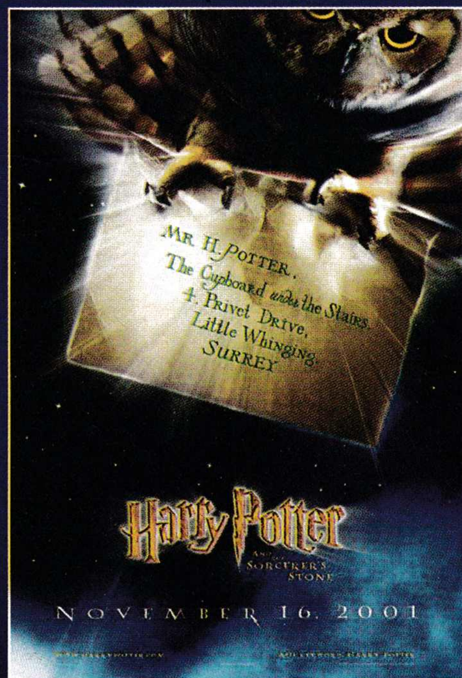
превърнах в заклет Потъроман, вече хранех уважение към феномена Хари Потър и следях с интерес развитието на този уникален по рода си франчайз. В началото, когато все още бях твърде скептично настроен, за да гледам на Хари Потър сериозно, бях убеден, че книгата може би щеше да ми харесва само, ако бях с 10-15 години по-малък. Бидейки хлапе, аз вероятно щях да си падна по нея, дали защото всички останали я харесваха или защото действително щях да открия достойнствата ѝ. Никога не предполагах обаче, че е възможно сега, когато имам зад гърба си стотици литературни шедьоври, да харесам история, която макар и да разказва за магия, е доминирана от деца-герои, а таргет-аудиторията ѝ очевидно се намира в абсолютно същата възраст като очилаткото Потър. Всички подобни съмнения бяха разбити на пух и прах, когато една моя приятелка, сериозно момиче със сериозни интереси и сериозно отношение към всичко и всички се влюби в приключенията на малкия магьосник-сирак и дори ми довери, че любимият ѝ герой е Снейп, чийто мрачен чар криел неустоимо очарование. Да-а-а, дотук с твърдението, че Хари Потър е "детска книга". И след като заговорих за деца, си припомних

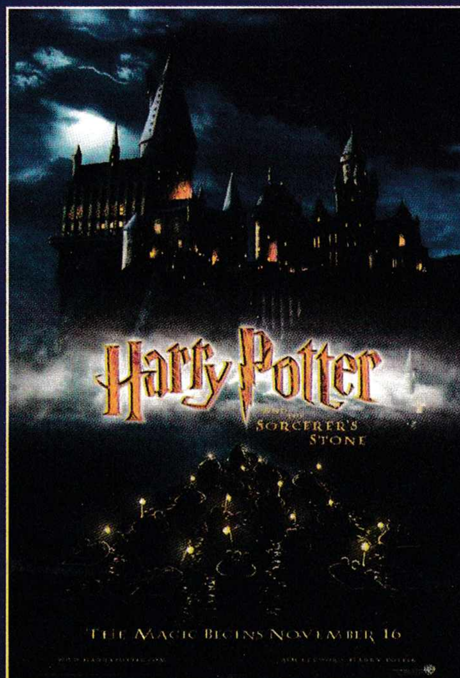


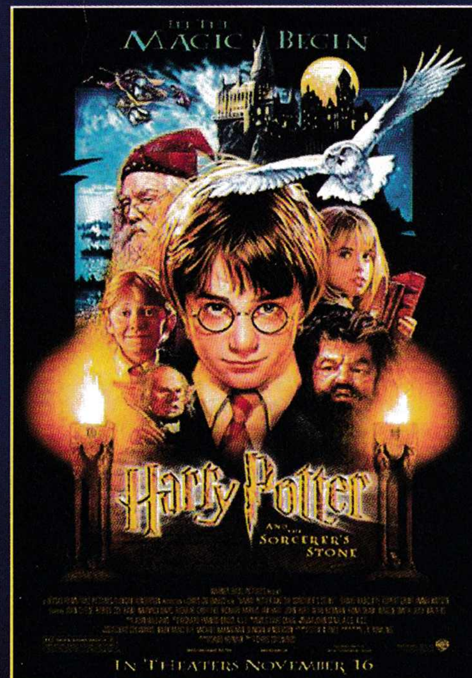
премиерата на "Хари Потър и философският камък"

в Берлин, средата на ноември 2001, когато се озовах в доста конфузна ситуация. Така де, дал съм 15 марки за билет, за да гледам тричасов филм (в Германия за филми над два часа се доплаща), а през цялото време имах натрапчивото усещане, че съм се върнал 20 години назад и седя с олигофрените от детската градина, гледайки неделната програма с патето Яки в несъществуващото вече кино Иван Вазов. Седя си аз на стола и се въртя нервно като пумпал с надеждата, че ще мерна някой на по-достойна възраст, но не би: залата се пълни с дребната измет и постепенно редовете са заети от невръстни тевтонски албиносчета. По дяволите, хлапетии, ама поне наши да си бяха, а те немски сополанковци. Потъвам в стола си от срам, опитвам се да си представя, че съм Джак (от онзи филм с Робин Уилямс) и че всъщност само изглеждам на 23, а действително съм на 10 годинки. Плувам в кошмарно море от хлапетии (о, боже, немски хлапетии), по-страховити и по-организирани от Мордорски легион. От лявата ми страна – кварталната детска градина, но очевидно без лелката, а отдясно – лъч надежда – две тийнейджърки, които при това не са много пъпчиви, просто малко са попрекалили с дезодоранта. Уви, през следващите три часа се влюбих в хлапетата от ляво, които освен че оживено коментираха дали Хари, Рон, Хърмайъни, Хагрид, Дъмбълдор и останалите са представени достоверно във филма, също така обсъждаха с цялата сериозност, която изискваше темата дали "Него" на Енрике Иглесиас е песен "за натискане" или не. Сладури. Пубертетките отдясно обаче не съумяха да мирясат до края и когато една от двете прекрасници проведе над 5 минутен разговор по GSM-а си, имах чувството, че с лекота мога да засенча Ханибал Лектър по изобретателност.

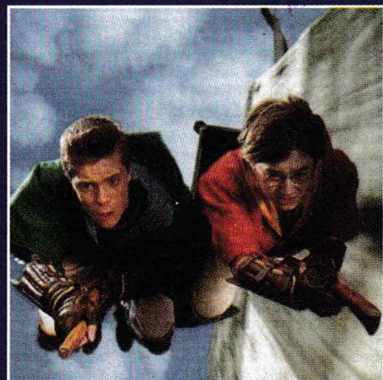
Когато свърши филма, бях приятно изненадан – не мога да кажа, че станах свидетел на нещо главозамайващо, но се забавлявах прилично. Замислих се, че оттук нататък всеки щеше да замени образите, които сам си е създал при четенето на книгата с нечия чужда, натрапена фантазия, фантазия, струваща 125 милиона долара. Никой вече нямаше да свързва Хари Потър с нещо друго, освен с лицето на 12-годишния Даниел Радклиф, който изпълнява главната роля. От една страна, е добре, че всички мигновено ще могат да разпознават този образ, но от друга, това означава, че на децата и милионите привърженици на магьосника е отнето най-важното – възможността да мечтаят. Защото, ако оставим настрана наистина майсторския разказ на Роулинг, пиперливия британски хумор и фанатичното отношение към детайлите, най-голямото достойнство (и същевременно най-великото постижение) на книгата бе, че тя успя да накара













читателите да мечтаят, накара ги сами да изградят в съзнанието си училището за вещерство и магия Хогуъртс, улица Диагонали и всички действащи лица, накара ги да станат част от едно вълшебство. В началото ми беше непонятно, когато много фенове на книгата заявиха, че няма да гледат филма, за да могат да опазят в съзнанието си непокътнат света на Хари Потър, но след това разбрах защо.

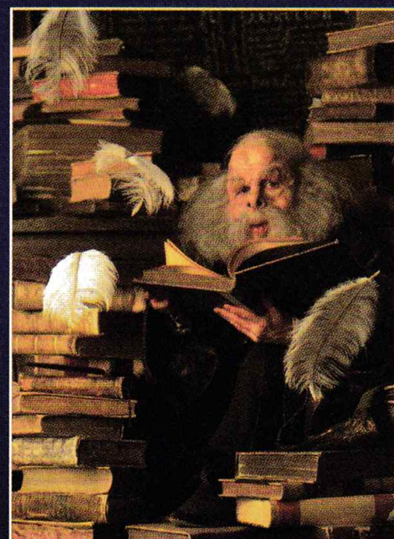
Властелинът на пръстените или Хари Потър?

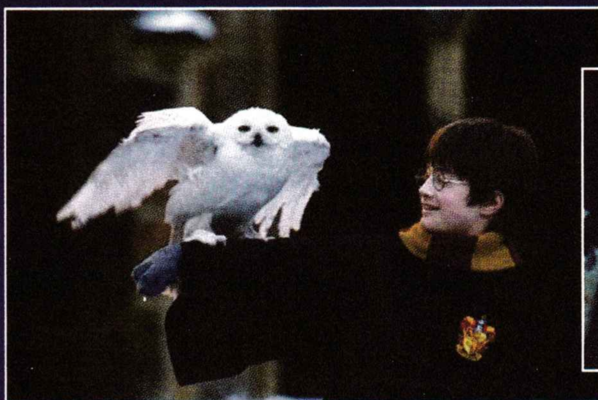
Абстрахирайки се от това, първият филм от заплануваната поредица е наистина сполучлив, макар че, както вече споменах, не очаквайте да ви "разбие". Успехът на филмовата адаптация беше програмиран предварително и не случайно "Хари Потър и философският камък" е най-успешният блокбъстър в световните кино-афиши, който отстъпи първенството единствено пред неудържимия напор на феноменалния "Задругата на пръстена". Това ме наведе на мисълта, че твърде често се правят неуместни сравнения между "Властелинът на пръстените" и "Хари Потър". Като филми, двете продукции могат да бъдат сравнявани единствено по приходи, тъй като историите, които разказват са твърде различни, а авторите на книгите и в двата случая са съумели да създадат уникални, неповторими светове. От тази гледна точка бях учуден колко злобни реакции съпровождаха излизането на филма Хари Потър в България и въобще какво се изговори за героя, авторката и почитателите на магьосничето. Заяждането в повечето случаи се отнасяше до "бизнес-частта", до комерсиалния характер на всичко свързано с Хари Потър, което макар и да не е без значение, няма никакво отношение към качествата на самата история, на това, която тя дава на всички, които са се докоснали до нея. Но нека да оставим всичко това настрана и да се върнем към филма. Откровено казано, най-големият му недостатък е фанатичното придържане към книгата във всеки един аспект. Резултатът е целулоидна версия на книгата, която следва оригинала във всяка една сцена. Наистина, перон 9 3/4, колибката на Хагрид или невероятният Хогуъртс отговарят точно на представата, която имаме от прочетеното, но не очаквайте изненади или кино-магия, не очаквайте да ахнете, да подскочите от стола си или да се разчувствате много-много. Както отбеляза Стивън Спилбърг, който е трябвало да режисира филма преди Крис Кълъмбъс, но отказал, след като Джоан Роулинг не искала да му даде каквато и да било творческа свобода: "фантазията не може да бъде поставяна в никакви рамки". Все пак, обаче, смятам, че е по-добре една филмова адаптация, която 100% се придържа към книгата, отколкото експерименти като "Плажът", които хвърлят в ужас почитателите на литературния първообраз. Мога да изпиша още много за филма, но е смятам, че е най-добре да го видите и да прецените сами, а за тези от вас, които не са запознати с книгата – повярвайте, струва си, при това не само защото 100 милиона читатели по цял свят и най-могъщите рекламни агенции се опитват да ви убедят в това.

Създателите на филма Хари Потър

Warner Bros. са запланували (евентуално) общо 7 филма с очилатия магьосник, точно колкото се очаква да бъдат всички книги от поредицата. Иначе казано – всяка година, по една порция Хари Потър. Първата част: "Хари Потър и философският камък", която в момента се върти по кината, е режисирана от известния като майстор на "семейни филми" Крис Кълъмбъс, чиито найголеми успехи са "Сам вкъщи" и "Мисис Даутфайър". Безспорно, с Хари Потър Кълъмбъс достига апогея на кариерата си. Макар че, както вече споменах, той не е имал особено големи възможности да се прояви творчески (Дж.К.Роулинг е бдяла като орлица да не би да бъде омаскарена книгата), можем преспокойно да кажем, че добре е оползотворил тлъстия бюджет. Незабравими сцени в киното ще останат фуриозният мач по Куидич, първият сблъсък на героите с Хогуъртс, злорадата Разпределителна шапка, която решава към коя "къща" (Грифиндор, Слитърин, Рейвънклоу и т.н.) ще бъде зачислен всеки от новопостъпващите, ефектният сблъсък с трола, а да не забравяме и Флъфи. Въпреки, че Кълъмбъс е американец, целият филм е английски до мозъка на костите: това се дължи на факта, че снимките са се провеждали на Острова, но разбира се и на величавия, изцяло британски cast от фантастични актьори, които стига само да говорят, за да ви напълнят душата. Слава богу, че Хари Потър успешно е бил опазен от "холивудщината", защото е имало доста "забавни" предложенийца, според които сюжетът на книгата е осъвременен и нашите герои изведнъж се оказват... американски студенти, които учат в елитен калифорнийски университет (Yuck! How typical). Наред със запазването на "типично английското", Крис Кълъмбъс заслужава похвала и за мрачните тонове, в които е издържан филма и за готическата атмосфера на Хогуъртс, която преобладава през цялото време. Не на последно място си е казал думата и завидният опит на Крис да работи с деца-актьори, което според мен е едно от най-големите предизвикателства за всеки режисьор (само си представете да си имате работа с тълпа разхайтени сополанковци). Резултатът е очевиден – Рупър Гринт (в ролята на най-добрия приятел на Хари – Рон Уийзли) и чаровната хубавица Ема Уотсън (като амбициозната и леко досадна Хър-

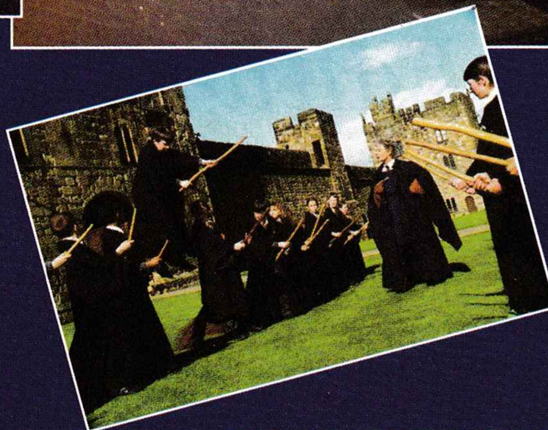












майъни Грейнджър) се справят перфектно с ролите си. Не можем да пропуснем и останалите запомнящи се изпълнения, сред които блестят Роби Колтрейн (като добродушния и наивен по детски великан Хагрид), Ричард Харис, който помним като император Марк Аврелий в "Гладиатор", а тук е достолепният и мъдър Албус Дъмбълдор, главният магьосник на Хогуъртс. Незабравими са още Маги Смит (като строгата учителка и шефка на къща Грифиндор Минерва МакГонагъл) и разбира се, вечният филмов злодей Алън Рикман като потайния и коварен Снейп.

Даниел кой?

Сред тази плеяда от звезди обаче най-ярко грее Даниел Радклиф, който играе Хари Потър толкова вещо, че с професионализма си шашардисва дори опитните ветерани от старата английска школа. Но Дани, както го наричат приятелите му, не ни е напълно непознат – гледали сме го в ТВ-версията на Дейвид Копърфийлд, която се върти по Hallmark и в "Шивачът от Панама" на Джон Бурман с Джефри Ръш и Пиърс Броснан. Може би сте чували любопитната подробност, че Даниел Радклиф е роден на 31 юли, което е рождения ден също на Джоан Роулинг и на измислени от нея герой Хари Потър. Съвпадение, магия или съдба? В момента той се готви за снимките на втора част: Harry Potter and the Chamber of Secrets.

Даниел едва ли има нужда да се притеснява за бъдещето си – участието в поредицата ще му донесе около 30 милиона. Ако е достатъчно умен, трябва да направи само още една стъпка: да забърше Ема Уотсън.

За финал, разбира се, съм оставил най-сладкото, достоен десерт на тази статия, а именно

Слухове, клюки около продълженията и някои забавни факти

Из мрежата от известно време могат да се намерят изключително интересни подробности, за които макар и да няма никакво потвърждение, разпалват любопитството и ни навеждат на доста интересни мисли. Предполагаеми заглавия за следващите книги от поредицата са "Harry Potter and the Alchemists Cell" и "Harry Potter and the Order of Merlin", докато за шеста част се спекулира с Harry Potter and the Green Torch Flame", в която вероятно Хари и Рон ще тръгнат да се борят с Волдеморт, използвайки т.нар. факла със зеления пламък, която лекува всичко добро и унищожава лошото. В последната седма част се очакват големите разкрития и най-вероятно финалната битка good vs. evil, след която ще има много малко оцелели. Макар че Джоан Роулинг още не е дописала пета част, тя вече е готова с финала на поредицата, вероятно в седма книга, при което всичко завършва с думата "белег". Така че, деца, за добро или за лошо съдбата на Хари и неговите приятели вече е фиксирана и връщане назад няма.

Има фенове, които залагат на това, че Хари ще падне накрая геройски, но ще спаси останалите. Един голям въпрос, който гложди Потъроманите е дали накрая Драко Малфой ще мине на страната на доброто и ще подпомогне Хари да победи злото. Снейп най-вероятно ще се влюби до уши и ще бъде оправдан в очите на читателите.

Както вече сте забелязали, всяка част от поредицата проследява по една нова година на Хари Потър в Хогуъртс. Това е свързано с изричното желание на Роулинг да не оставя героите си вечни хлапета а ла Питър Пан. С развитието на сюжета можем да очакваме хормоните на главните герои да забушуват неудържимо, което ще доведе до всевъзможни ротации и конфигурации на любовите, почти като в любимите ни венецуелски сериали. Очаква се да се разгори любов между Хари и Чо Чонг. Или пък между Хари и Хърмайъни? Или пък Рон и Хърмайъни?





Какво ли пък ще стане между Хърмайъни и Крум? Това ме навежда на една изключително важна подробност – Крум. Да, Крум е точно това, което си мислите – наше момче в света на Хари Потър. Но, този българин не е някой случаен статист в поредицата, а шампион по Куидич. Много малко от вас сигурно знаят за този факт, но героят от книгата Виктор Крум е кръстен от авторката на любимия на всинца хан Крум, националната ни гордост, който е описан от западните Хари Потър-фенове по следния начин: цитирам дословно: "български генерал, който нанасял съкрушителни поражения на враговете си, също като Крум от книгата, който го прави на турнирите по Куидич". Въпреки малката неточност, аз съм горд с този герой, с този талантлив наш сънародник и играч по Куидич, отгоре на това, същински дон Жуан. За мен тази представа е далеч по-приемлива и приятна от наложилата се от разни холивудски и европейски кино-филми представа, която кулминира най-уродливо в "Приложна магия" със секс-машината Джеймс Енджело'в (както те му викат на Гошето Ангелов), уж българин, обаче според безмозъчните главни героини България се намира някъде в Карпатите. След като извергът Джими е убит, той възкръсва и вампирясва, бива убит отново, за да се завърне накрая като всемогъща демонична сила – нещо средно между трансилвански супер-вампир и вуду-бог. Още по-обидно бе представен наш сънародник в "Жива плът" на Педро Алмодовар, а именно като мастурбиращ пандизчия, който учи главния герой на българските мръсотии. Но нека да забравим тези конфузни моменти и да се гордеем с Крум, който ще измие срама и ще ни върне поруганата чест пред международната общественост.

DUNGEONS & DRAGONS Third Edition

Последната ревизия на най-популярната ролева система

■ Wizards of the Coast ■ www.wizards.com

Зандани и Змейове – така един български любител на настолните ролеви игри преведе на роден език заглавието на Dungeons & Dragons. Тази игрова система е позната не само на любителите на настолни RPG, а и на всички геймъри, които се интересуват поне малко от "сериозните" компютърни ролеви игри. И все пак в тази статия ще ви разкажа именно за оригиналната pen-and-paper ролева система и по-специално за най-новото ѝ, трето издание. Надявам се да ви убедя, че в него можете да откриете много повече от обещаните в заглавието "Зандани и Змейове".

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Оригиналният Dungeons & Dragons – първото издание с автори Гари Джигакс и Дейв Арнсън, се е появил на бял свят преди точно тридесет години и е бил първата комерсиална ролева система. Би било смешно да анализираме и критикуваме достойнствата и несъвършенствата на това първо издание от съвременна гледна точка – все пак остава фактът, че това е бил първият смел опит за налагане на един съвсем нов продукт. При това доста успешен опит. Само шест години по-късно, през 1978, се появява преработената система – Advanced Dungeons&Dragons (AD&D), която усложнява правилата, въвежда по-добра организация и премахва много недомислици. През 1988 година на бял свят излиза AD&D Second Edition. До ден днешен точно тази, вече неактуална втора ревизия, е ролевата система, за която са издадени най-много книги и помощни материали, а тя е вдъхновила и десетки компютърни игри – ще спомена само няколко от най-новите измежду тях: Baldur's Gate I и II, Planescape, Icewind Dale.

Третото издание

В наши дни марката D&D се притежава от американската компания Wizards of the Coast, а актуалното издание на правилата е D&D Third Edition (вече без "Advanced" в заглавието) с автори Монте Куук, Джонатан Туийт и Скип Уилямс . Това безспорно е най-популярната и също така най-комерсиализираната ролева марка в световен мащаб – с всичките очевидни добри и лоши страни на този факт. Не е трудно да се досетим каква са предимствата на една толкова масово играна ролева система – и най-дребните детайли са тествани от хиляди играчи, правилата са балансирани и достъпни за новаци, а външният вид на книгите е луксозен и примамлив. Из Интернет има десетки безплатни фенски материали. Могат лесно да се купят (макар и не от България) много допълнения и разширения, безброй готови сетинги и модули – за съжаление не винаги достатъчно качествени. Тук изплуват и лошите страни на комерсиализацията – авторите от Wizards of the Coast често са критикувани, че се опитват да изстискат последните възможни центове от пазара, че задушават останалите ролеви системи, а по-ексцентричните американски религиозни проповедници дори навремето ги обвиняваха, че със своята игра разпалват "сатанистки култове"! И макар че последният "бисер" може да предизвика само усмивка, останалите твърдения безспорно представляват теми, достойни за дискутиране – например всеки ще се съгласи, че много от готовите игрови модули (приключения) представляват малоумни поредици от безсмислени битки, които могат да ви откажат веднъж завинаги от играта. И все пак има достатъчно хора, които ги купуват! Но целта на тази статия не е да рекламира или, пази боже, да охулва гиганта в ролевите игри – D&D, а само да го представи на българската публика, така че ще спра дискусията за комерсиализацията дотук и ще започна да говоря по същество.

НАСТОЛНИ РОЛЕВИ ИГРИ

■ Ако не знаете какво са настолните (pen-and-paper) ролеви игри, ви препоръчваме да се запознаете с материала за тях от миналия брой на PC Club, преди да прочетете настоящата статия.

Базовите правила на D&D 3 са концентрирани в три отделни книги

Това са Player's Handbook (PH), която е предназначена за всички играчи и две ръководства, които са само за очите на вездесъщия Водещ – Dungeon Master's Guide (DMG) и Monster Manual (MM). В PH се съдържат указания и правила за създаване и екипиране на герои, бойната система, както и списъкът на магиите. Ако тепърва започвате да играете D&D, то тази книга и някой хубав готов модул са ви съвсем достатъчни за начало – не тормозете неопитния си Водещ с DMG и MM, преди той да е готов за тях. Конкретно в DMG се съдържат инструментите за правене на вселени – указания как да си създадем нови предмети, чудовища, неигрови персонажи, градове... Тук има и доста дълъг списък с примерни магически предмети, както и някои по-екзотични правила, за които играчите не е необходимо да знаят. Не на последно място по важност са съветите и тънкостите за това как точно да станем добри Водещи – това никак не е лесно! MM представлява алманах с чудовища и същества. Описани са игровите им статистики, бойните им тактики, начина на живот и какво ли още не. Важно е да спомена, че не всички страници от Monster Manual са запълнени със зли зъбати изчадия – тук ще намерите също описания и илюстрации на различни благородни фентъзи раси, горски духове, титани, прекрасни нимфи и дриади. Разбира се тук са и драконите – добри и зли, във всякакви разцветки и размери...

Всяка от книгите представлява около 200-300 странично томче в голям формат – с превъзходен дизайн и зашеметяващи фентъзи илюстрации. Няма да преувелича, ако кажа, че точно това са най-луксозните книги, които някога съм държал в ръцете си. За съжаление в България не се предвижда те да бъдат издадени скоро и повечето играчи се задоволяват с ксерокопия или pdf файлове. Освен всичко тези ръководства са и много удобни за ползване, темите вътре са организирани превъзходно и е много лесно играчът да намери това, което търси, дори да ги е чел само веднъж (ако учебниците в Университета бяха такива, щях да се наслаждавам на сесията). А търсене на правила и правене на справки с книгите често се налага, тъй като правилата са изключително много и човек трябва да играе с години, за да може да се оправя без помощта на книгите – повече или по-малко, такова е положението с всяка достатъчно комплексна ролева игра.

Когато изучите трите базови книги, пред вас се разкриват нови хоризонти – издадени са и се подготвят толкова много допълнителни ръководства и допълнения, че дори няма смисъл да се опитвам да ги изброявам. В тях ще намерите разнообразни разширения на правилата, както и много нови начини да се забавлявате в световете на D&D. Но за начало дори трите базови книги изглеждат неизчерпаеми...

Не си забравяйте заровете

D&D използва шест многостенни зара, наричани още полихедрони – те са съответно с четири, шест, осем, десет, дванайсет и двадесет стени (съкратено се записват d4, d6, d8, d10, d12, d20). Най-често се хвърля двадесетстенният зар, а в игра е полезно да имате под ръка поне два пълни комплекта, колкото и да е трудно да си намерите.

В завършек искам да обрисувам съвсем повърхностно и без да навлизам в детайли най-ключовите правила – системата за генериране на показателите на персонажите и бойната механика. D&D е класово ориентирана система – това означава, че героите се усъвършенстват в рамките на определени професии (боец, крадец, маг). Това не накърнява сериозно свободата на играча, защото се допуска доста волно комбиниране на различни класове. Имате свободата да изберете и раса за своя герой – човек, елф, джудже, полу-орк и т.н. В PH са описани 11 класа и 7 раси, но в допълненията има още много. Героите имат седем ключови характеристики – Сила, Ловкост, Здраве, Интелект, Мъдрост и Чар. Допълнителна персонализация се постига с избора на умения (skills) и изключителни качества (feats). Разбира се, най-важно от всичко си остава героят да е уникален, оригинален, изигран добре и с интересен характер, но това си е предизвикателство към играча, а не към игровата система.

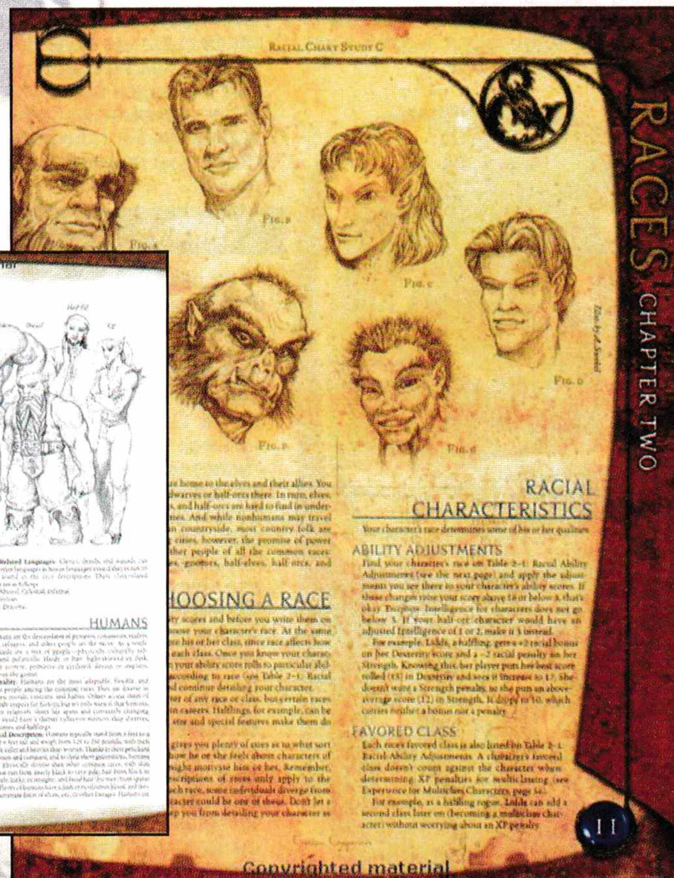
D20

■ Системата D20 представлява универсална ролева система - синтез на най-важните правила и концепции, застъпени в D&D 3, който е предоставен за свободно ползване под лиценз. На практика всеки може да издаде игра по D20, при това без да плаща никакви пари, стига да се съгласи с условията на стандартизираното лицензно споразумение с WoC. Любопитното е, че макар D&D да е фентъзи ролева система, игрите по D20 понякога излизат извън тази рамка - такава е например официалната Star Wars ролева игра. PC-геймърите вероятно ще се заинтересоват от факта, че по D20 е направена и официалната настолна ролева игра в Sanctuary - света на Diablo.

При битка се препоръчва използването на някои помощни материали, за да могат играчите по-лесно да си представят ситуацията. Разгледнете американчета използват специални разграфени бойни табла и миниатюрни фигурки, но естествено, че почти същата работа върши комбинацията от парче стиропор, няколко карфици и малко изобретателност. Бойната система е походова (според мен би било много трудно тя да се преработи до реалновремева, дори в компютърна игра) и лесно може да се направи аналогия с битките в някои компютърни игри – конкретно в Pool of Radiance се ползва буквално същата бойна система. Предвидени са правила за всевъзможни специални атаки и бойни стратегии, а когато правилата не са достатъчни, Водещият винаги може да импровизира. Това, което различава бойната система на D&D 3 от тази на много други ролеви игри, е може би колосалното тестване, през което тя е минала досега, за да стане почти перфектна. По този повод злите езици понякога казват, че D&D била система "само за битки", но това естествено не е вярно – освен когато играят много слаби играчи, които изобщо не са схванали идеята на ролевите игри.

Личното ми мнение е, че D&D е превъзходна система, която за съжаление едва ли скоро ще навлезе масово в България. Въпреки това я препоръчвам на всеки, който може да се снабди с нея по някакъв начин и да си намери компания за игра. А останалите – да вкусят поне частица от нея с компютърните ролеви игри по D&D 3, които се задават на хоризонта...





CeBIT 2002

телефони с цветни дисплеи и пълни с екстри

На тазгодишното изложение CeBIT 2002, което ще се проведе от 13 до 20 март, големите фирми производители на мобилни апарати ще представят новите си модели.

Иван Владимиров
kk@monitor.bg

Няколко седмици преди започването на едно от най-големите hi-tech изложения в Хановер, Германия – CeBit 2002, започна да се появява информация за по-интересните мобилни апарати, които ще бъдат представени там. От няколко години насам фирмите изложителки промениха изцяло стратегиите си относно изложенията – ако преди информацията за новите продукти се пазеше по-сигурно от банков трезор, то сега тя бива пускана месеци преди изложението, за да може да се подхрани интересът на потенциалните клиенти и посетителите на панаира. Ето и най-интересните модели на две от големите фирми. Първата компания, която пусна информация за новите си продукти, е

Siemens

Традиционно за тази фирма е пускането на малко информация за новите ѝ продукти и последващото предаване на новината като по развален телефон. Нека си припомним как преди миналогодишното изложение Cebit-2001 беше пусната снимка на върховия модел S45. На снимката телефонът изглеждаше фантастично, но както се случва при Siemens, серийният модел започна да се произвежда в друг облик. И този път е така: за момента само се знае, че на изложението в Хановер ще бъде представен новият модел M45, който по външен вид и спецификация може да се класифицира като наследник на популярния модел на компанията M35i. Според последната информация, с която разполагаме, този модел ще тежи около 100 гр., и поддържа GPRS, както и EMS. Другите модели, за които се знае, че ще присъстват в Хановер, са SL55 (наследник на SL45 с цветен дисплей!), S46 и S47. Наследникът на ME45 – MX45 също ще бъде показан, като според спецификациите вече ще има и вграден барометър, височомер и термометър. С почти същия брой мобилни телефони ще се представи и не по-малко известната компания



Philips

За разлика от предишната фирма, Philips ще представи на изложението CeBit три телефона от един модел с различни екстри и функции. Нека започнем с Fisio 820 – първият GPRS телефон с цветен дисплей на компанията. След като бъде представен на Cebit, моделът на Philips ще бъде пуснат на пазара. Въпреки че фирмата има традиции при производството и разработката на мобилни апарати, тя беше позабравена от клиентите, свикнали на всякакви екстри, предлагани от конкурентите. С този модел Philips гарантирано ще си възвърне доверието на потребителите на мобилни услуги не само в Европа, но и навсякъде, където има GPRS мрежи. Fisio 820 поддържа и Bluetooth. Благодарение на големия и цветен дисплей може да се сърфира в Интернет, както и да се получава и изпраща стандартна електронна поща. Миниатюрният модел 820, също като Ericsson T68 може да работи с графически изображения във формат jpeg. Изображенията могат да се асоциират с имена от телефонния указател. Така всеки път, когато телефонът звъни, на дисплея се появява съответната иконка. При Fisio 820, можете да редактирате, изпращате и получавате нови мелодии и игри от Интернет, нещо, което междувременно се счита за стандарт. И ако този телефон вече виртуално е във вашите ръце, не бързайте... Philips не се е ограничил само до този модел. Готова е и цяла серия нови телефони – на CeBit ще бъде представен и Fisio 620 с цветен дисплей, който според представители на компанията ще започне да се продава през септември. Освен 620 на изложението могат да се видят и моделите Fisio 611 и Fisio 612, които са наследници на Fisio 610 с малки подобрения. С тези телефони Philips действително прави сериозна заявка за завръщане на пазара на мобилни апарати и започва битка със своите конкуренти.



"The Best of Ricky Martin"

ЗА:

■ Ако латино-вълната не ви е подминала, албумът "The Best of Ricky Martin" е подходящо попълнение за колекцията ви. Секс-символът ограничи най-добрите си хитове от 10 години насам до 14 и това гарантира задоволително звучене на албума. В компилацията са включени освен световноизвестните песни на Мартин и сингъли на испански, неиздавани досега на световния пазар. В трак-листа на бест-а са "The Cup Of Life", "Livin' La Vida Loca" и "Loaded". Това е първият албум, в който е включен дуетът между Рики Мартин и Кристина Агилера. "Nobody Wants To Be Lonely" се превърна в един от най-успешните проекти за изминалата 2001 година.

ПРОТИВ:

■ Ако трябва да оплюем албума - банални латино парчета, по-комерсиално от комерсиалното. Пример за това, какво може да направи добрата комбинация от отлични продуценти, мендижъри, реклама и един много сексапилен мъж, който танцува божествено.

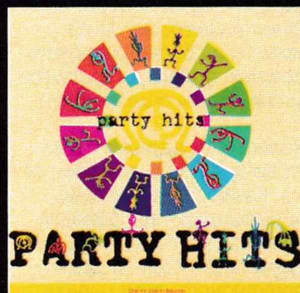
ANASTACIA - "Freak Of Nature"

ЗА:

■ Само месеци след успеха на дебютния си албум, Anastacia е готова с новия си проект "Freak Of Nature". Тя е с дълга руса коса, предизвикателни устни и уникален глас. Високата само 150 см изпълнителка подлудява всички с ритъма в песни като 'Paid My Dues', пилотния сингъл от тавата. Албумът е богат на оригинални изпълнения, повечето от които подходящи за парти, има и няколко бавни, впечатляващи балади. Независимо от темпото в дванайсетте песни, от тях се разкриват силните вокали на Анастейша и магията на гласа й.

ПРОТИВ:

■ Трябва много да се мисли, за да се очерни албумът. И все пак - може би в композиционно отношение...



"PARTY HITS" - collection

ЗА: За първи път в България се прави локална колекция с най-добрите хитове на гиганта "Sony Music". В компилацията няма сингъл, който да е случаен. От общо 12-те песни всички са хитове, затова ще ви изброим само някои от имената - Дженифър Лопез, Рики Мартин, Шаде, Дестинис Чайлд, Джемиракуай. Идеята на издателите от Витоша Ентъртейнмънт е "Party Hits" да се превърне в традиция - периодично на българския пазар ще се появяват нови части на колекцията с най-актуалното от Sony. Ако искате да имате на едно място, в един диск хитове, подходящи за всеки случай, то изборът без съмнение е "Party Hits".

ПРОТИВ: Ще е грубо, ако отречем, че песните са хитове. Можем обаче да поспорим дали са достатъчно нови...

Страницата е подготвена от Магдалена Сотирова с любезното съдействие на VITOSHA ENTERTAINMENT

Windows

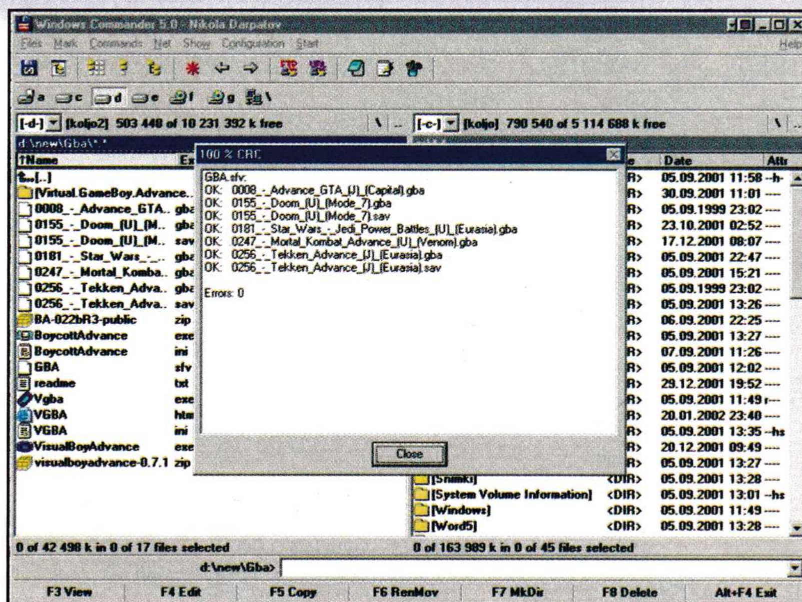
Единственият достоен наследник на Norton Commander

■ Кристиян Гислер ■ www.ghisler.com ■ P100, 16 RAM ■ File Manager

В последните години Windows Commander на швейцареца Кристиян Гислер се превърна в един от най-популярните файлови мениджъри и успя да изтласка Windows Explorer от доста компютри. Сега на пазара се появи петата версия, която отново ще зарадва феновете.

Никола Държатов
darpatov@pcclub-bg.com

Първо искам да кажа няколко думи за тези, които още не са виждали Windows Commander. Тази малка програмка на практика е версия за Windows на легендарния Norton Commander, който в ерата на DOS беше инсталиран почти на всяко PC. Интерфейсът на Windows Commander е заимстван почти 1:1 от първообраза на Symantec, като най-добрата новина е, че авторът Кристиян Гислер е успял да задържи системните изисквания до абсолютен минимум. Така Windows Commander върви със свръхсветлинна скорост на почти всеки компютър. В течение на времето към програмата бяха добавени най-различни приятни функции, които я затвърдиха като абсолютен хит. Така например разархивирането на 100 zip-а става с едно-единствено натискане на комбинацията ALT+F9, след като сте маркирали съответните файлове. Освен това Windows Commander включва и пълноценен FTP клиент, менюта на български, поддръжка на всички популярни архиватори и доста други екстри, което го прави нещо като



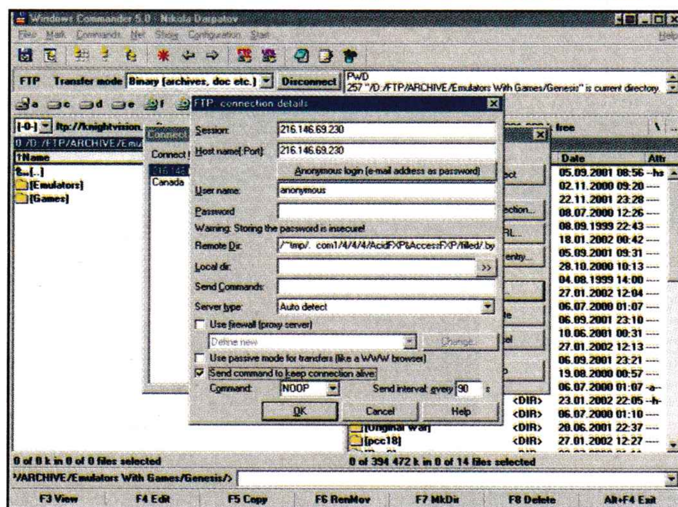
С помощта на Windows Commander вече можете безпроблемно да четете SFV файлове.

швейцарско ножче за вашето PC

Всичко това обаче са стари неща, добре известни на милионите потребители на програмата. Нека видим и какво ново ни очаква в петата версия. Веднага след стартирането старите потребители ще изживеят неприятно разочарование, защото по външния вид и интерфейса очевидни новости няма. Windows Commander 5 си има същия до болка познат спартански вид на предходните версии. Естествено това си има и своите положителни страни, защото системните изисквания на програмата са останали непроменено ниски, а честно казано, икономичният интерфейс поне на мен винаги ми е допадал, защото е достатъчно функционален и позволява почти всичко да се прави с натискането само на един бутон. Единствената промяна в това отношение е менюто Net, което вече е отделено от Commands и ви позволява бързо и ефективно да контролирате мрежовите настройки на вашето PC.

Другите новости са малко по-добре скрити. Новият продукт на Кристиян Гислер вече може директно да архивира във форматите TAR и GZ, без да е необходимо да сте инсталирали съответния външен архиватор. Това за съжаление едва ли е голяма атракция за обикновените потребители, които не работят с UNIX и Linux. От друга страна, новият Windows Commander все още не се справя по никакъв начин с последните версии на протоколите RAR и ACE, така че няма да може да ви замени WinRAR и съответно WinACE. Това не е чак такава драма, защото все още имате възможност да интегрирате съответните архиватори в Windows Commander, така че да използвате неговите кратки клавиши за бързо разархивиране, но все пак трябва да държите на твърдия си диск и още няколко програми.

Друга новост е поддръжката на SFV, което вече е нещо действително полезно. Какво представлява SFV? Това е стандарт за проверка на автентичността на файлове, който в последните 2-3 години доби особена популярност сред пиратите в Интернет.



Новата версия на Windows Commander предлага значително подобрен FTP клиент.

Commander 5

Теглите си, да кажем, някоя игра "на цял диск"

Тя обикновено се състои от огромни RAR архиви по 15 MB. Някой от тях обаче е развален и не иска да се разархивира. WinRAR обикновено не ви казва кой е лошият архив, така че вие в такъв случай сте принудени да теглите наново всичко. Именно тук на помощ идва SFV. Към всеки пакет от архиви върви и едно малко текстово файче, което, прочетено от правилната програма, може да ви каже веднага кои файлове са автентични и кои са развалени. Така можете да си спестите много време. До момента за целта ви беше необходима специална програма от типа на WinSFV32. Новият Windows Commander поддържа всички мутации на SFV стандарта, а освен това може и да генерира SFV файлове. Това е полезно и от друга гледна точка. С помощта на SFV можете

лесно да откриете вирусите на вашия компютър

дори съответната антивирусна програма да не ги намира. Просто SFV кодът на съответния заразен файл ще се промени и Windows Commander при следващата проверка ще ви предупреди, че има нещо гнило на вашия твърд диск.

Още приятни изненади чакат хората, които ползват FTP за сваляне на файлове от Интернет. И до момента Windows Commander включваше FTP програмка, но тя бе доста постна и реално не можеше да конкурира професионалните решения като FlashFXP и CuteFTP. В новия Windows Commander това е променено и решението, предлагано от Кристиян Гислер, е впечатляващо. Вече можете да поддържате връзката с FTP сървър дори да не точите нищо (NOOP команда), програмата автоматично възстановява връзката при проблеми с тегленето и resume-ва вашия файл. Вече подобно на FlashGet и Go!Zilla можете да задавате и лимити на скоростта на теглене на файловете, така че да не се оказвате в глупавото положение да не можете да разглеждате страници в Интернет докато точите нещо.

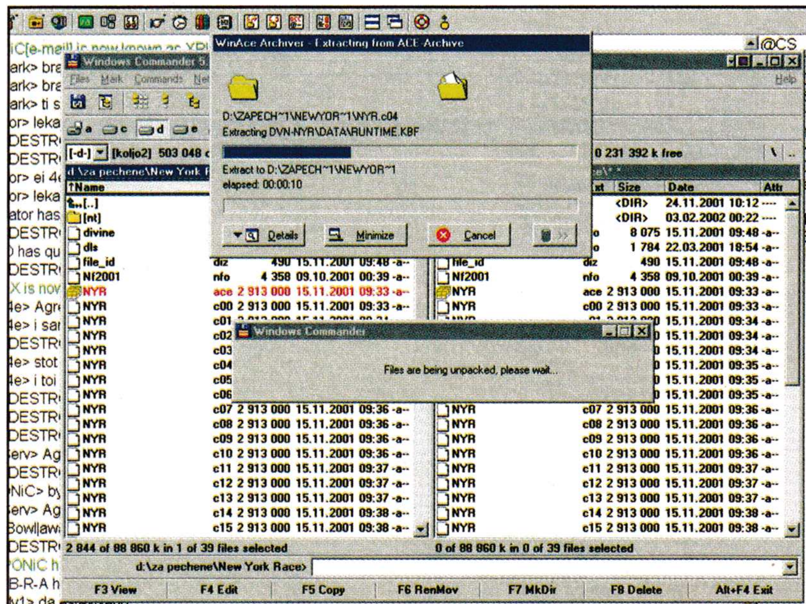
Естествено това далеч не е всичко, което ви очаква в Windows Commander 5. По самата програма освен изчистените бъгове са направени няколко дребни подобрения. Така например

вече имате на разположение бутон за пауза при всички операции, които се изпълняват във фонов режим

Това не звучи особено зрелищно, но понякога копирането на гигантски файлове отнема бая време и може и да ви се наложи да искате за малко да спрете процеса. В предните версии единствената възможност бе да го прекъснете изцяло и да започнете по-късно отначало, докато сега това вече не е никакъв проблем. Друго много приятно подобрение е възможността много по-комфортно от досега да преименувате цели пакети от файлове по определен макет, нещо което се предлага от твърде малко други програми. Така само с един клик можете да преименувате по зададен от вас шаблон всички файлове не само в една директория, но и във всички нейни поддиректории.

НА ДИСКА

■ На диска към настоящия брой можете да намерите shareware версията на Windows Commander 5. Единственото ограничение в нея е, че при всеки старт на програмата трябва да натиснете един бутон.



В Windows Commander има вградена поддръжка на нови протоколи за архивиране, но за ACE и RAR все още са необходими външни програми.

Macro Express

Да направим Windows по-удобен

Представете си Windows с изкуствен интелект. Отивате да си пиете кафето, а той взима решенията вместо вас и върши цялата работа. Най-вероятно ще се получи нещо като по филмите. Windows ще изперка и ще реши, че трябва да унищожи вас, а защо не и целия свят. Разбира се, това е в едно далечно бъдеще, а настоящето ни предлага един софтуер, с който ще направите вашия Windows, ако не по-умен, то поне по-удобен за ползване.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Става дума за творението на Insight Macro Express. Много хора се заблуждават, че то служи само за записване на действията на мишката и възпроизвеждането им по-късно. Macro Express обаче е много повече от това. Какво ще кажете, ако само с натискането на определена комбинация от клавиши програмата започне да ви свързва към интернет, а ако връзката е успешна, тя автоматично да ви отвори сайтовете, които посещавате ежедневно, а защо не и да ви изтегли пощата. Това, разбира се, е само малък пример за възможностите на този продукт. С него можете да контролирате размера, разположението и фокуса на определен прозорец или всички прозорци, да гасите PC-то, да го рестартирате, да контролирате силата на звука и още много, много други функции. Няма да ми стигне мястото да изброя всички неща, които може да правите, тъй като в последната версия на Macro Express вече имате възможност за контрол на обекти (sliders, menus, radio buttons, check boxes и т.н.) вътре в даден прозорец, а това доста разширява възможностите на програмата.

Как точно работи Macro Express?

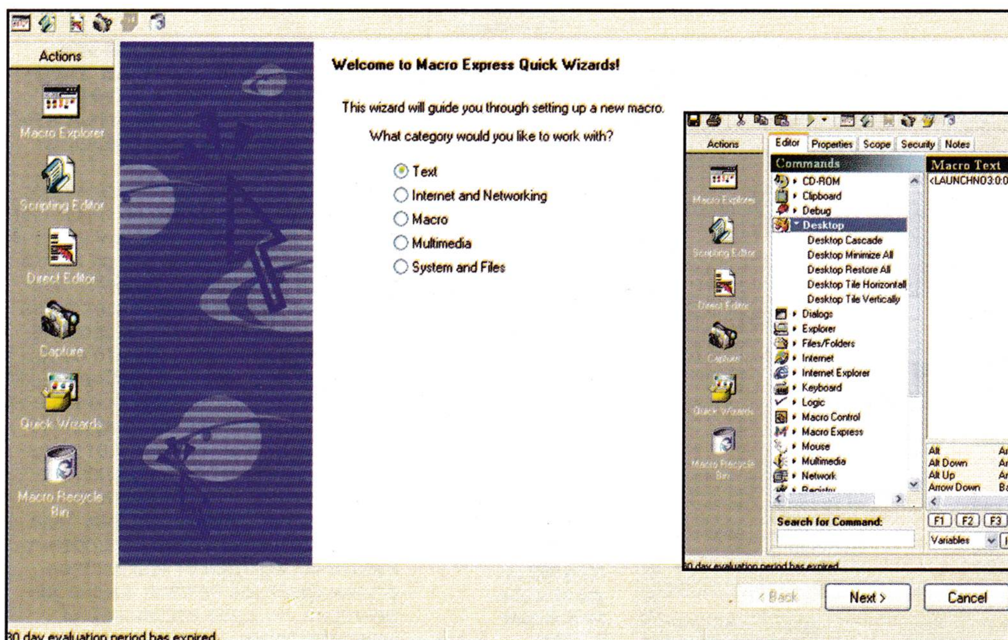
Ами, работи с макроси:) Макросите са набор от команди, с които програмата ще извърши действията, които желаете. За да създадете макро, на разположение са няколко варианта. Най-лесният е Capture Macro. С него записвате всяко действие на мишката и клавиатурата. За съжаление този метод е най-ограничен, тъй като при едно разместване на прозорци и/или менюта действията на мишката няма да са това, което сте желали.

Вторият метод Quick Wizards е малко по-гъвкав и определено е лесен за употреба, но отново не предлага всички възможности на ME. Въпреки това е идеален за начинаещи потребители и за стандартни макроси. Ако искате да създадете сложни и нестандартни макроси, ще трябва да ползвате Scripting Editor или Direct Editor. Разликата между двата метода е в това, че при първия всички команди и техни параметри се редактират посредством удобни менюта и помощни програмки. Разбира се, Direct Editor е с малко по-големи възможности, но за това пък много по-труден за работа, така че едва ли ще го използвате.

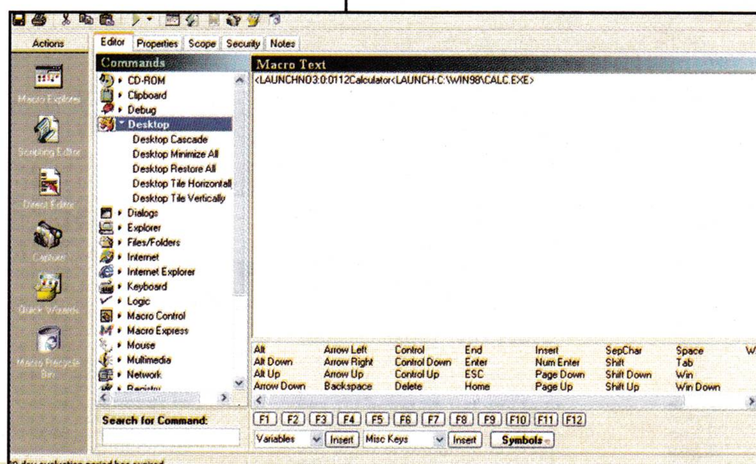
След като направите макро, трябва да го пуснете

Пускане на макроси също става по няколко начина. Най-често употребяваният е Hot Key (Ctrl+A, Alt+F1 и т.н.). Подобен на него е Short Key (изписване на "дума"). Този метод е най-удобен, когато искате с изписване на 2-3 букви от нещо макросът да го довършва автоматично или да го замести с нещо друго. Така може дори да ви поправя някои правописни грешки, още докато пишете;-). Третият начин (Schedule) е за пускане на макроси в определено време. Имате възможност да нагласите макрото да се пуска периодично, като вие избирате какъв да бъде периодът. Schedule има много големи възможности и е страшно удобен и полезен. Последните два метода Window Title и Control също вършат добра работа, но не толкова често употребявани. Те се използват, ако искате макросите да се пуснат, когато определен прозорец или обект в прозорец получи фокус.

Ако сте придобили представа за възможностите на Macro Express, то трябва да ви е станало ясно, че почти няма нещо, което да не можете да контролирате по-удобен за вас начин. Програмата е удобна и полезна, а единственият й недостатък е, че не е безплатна:)



С Quick Wizards създаването на макроси става за секунди.



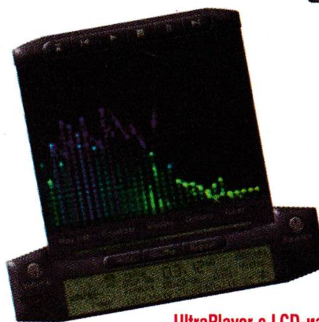
Direct Editor е само за напреднали.

UltraPlayer

Малкият плейър, който може много



За UltraPlayer могат да се намерят из Мрежата какви ли не допълнителни екстри.



UltraPlayer с LCD-изглед.



Минимум площ за контролните бутони и максимум за "видеоекрана".



Въпреки страхотния си външен вид тази "кожа" не е особено удобна за работа.

Едва ли някой съвременен потребител може да си представи компютър, който не разполага с мултимедийни възможности. Неизменна част от тях са медия плейърите. Наред с изключително популярните WinAmp, Sonique, Windows Media Player съществуват и други. Наистина, те не са толкова известни и масово употребявани, но това в никакъв случай не означава, че отстъпват по своите качества и възможности. Един от тях е UltraPlayer.

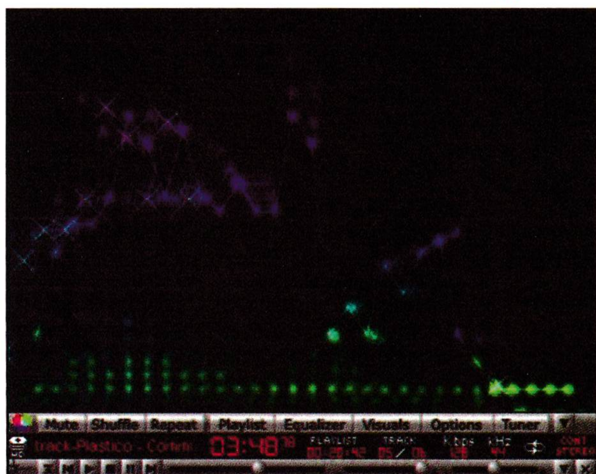
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

С усъвършенстването на компютърните технологии мултимедията навлезе устремно в домашното PC. Голяма част от потребителите приемат за това даденост, но нещата не винаги са били такива. Един от ключовите моменти в "развлекателната" страна на компютърните технологии е появата преди около 5 години на най-популярния аудиоплейър – WinAmp. Този продукт, заедно с бурното развитие на Интернет осигури възможността за тоталното разпространение на аудиофайловете в MP3-формат. Докато очакваме най-накрая да се появи окончателната версия 3 на WinAmp и новия Sonique, можем да хвърлим поглед върху UltraPlayer.



Един компактен, удобен и твърде кръгъл скин.

Плейърът поддържа най-разнообразни файлови формати.



Разработката на Ultra Co. е нещо повече от традиционен музикален плейър. Той разполага с всичко, което можем да срещнем в някоя от горепосочените програми. Инсталацията на плейъра е абсолютно елементарна и напълно автоматизирана. Единственото, което трябва да бъде посочено, са различните файлови асоциации на UltraPlayer. Без никакво притеснение можете да изберете всички предложени, тъй като за разлика от WinAmp и Sonique, Ultraplayer се справя безгрижно с "просвирването" на разнообразни аудио и видео формати. Сред тях могат да бъдат споменати: MP3, WMA, MP2, MP1, WAV, CDA, WMV, ASF, MPEG, AVI, MIDI, RM, RAM, RA, RV, RF и AIFF. За някои от форматите се изисква допълнителен софтуер (като WMA и WMV например, при които се изисква инсталиран Windows Media Player версия 7).

Интерфейсът на UltraPlayer е интуитивен и удобен. Панелът с контролните бутони е добре структуриран и максимално изчистен. Това, разбира се, важи за двата скина, които производителят е вложил. По съвсем друг начин изглеждат нещата, когато изберете някоя от многобройните "кожи", изработени от феновете на UltraPlayer. Въпреки че някои от тях изглеждат доста атрактивно, удобството при тяхната употреба е под съмнение. Допълнителни скинове могат да бъдат изтеглени както от сайта на производителя (www.ultraplayer.com), така и от някои от специализирани в тази област сайтове. Ако пък желаете, можете да пробвате да създадете свои собствени. На диска към списанието, освен самия плейър, ще откриете и необходимия инструмент за разработка. За Ultraplayer са разработени множество визуализации, които са чудесна добавка към любимата ви музика. Единственият техен недостатък е в това, че не могат да бъдат пускани при високи резолюции на цял екран. Затова те изглеждат добре само ако бъдат пускани в прозорец.

Разработчиците са помислили и за

управление чрез "бързи" клавиши

По този начин основните функции са достъпни само с натискането на един бутон, което от своя страна допълнително облекчава използването на продукта. Така наречените hot keys са около десет на брой и са добре подбрани, така че бързото им запомняне да не бъде особен проблем. Създаването на списък с файловете (playlist) е изключително лесно. За разлика от някои други плейъри тук всеки избран от потребителя файл се прибавя автоматично. А по-късно можете да подредите, изчистите или запазите листата според вашите предпочитания. За по-прецизното прослушване на аудиофайловете, UltraPlayer е съоръжен с

10-канален еквалайзер и допълнителни DPS (digital signal processor) plug-ins

За съжаление при гледането на видео клипове кой знае какви настройки няма. Производителите не са предвидили варианти за корекция на яркостта, цветовете и контраста. UltraPlayer разполага също с някои допълнителни възможности. Сред тях могат да бъдат споменати конверторът от MP3 към WAV и алармата (Smart Alarm), която може да изпълнява ролята на перфектния будилник, стига да спите в близост до компютъра и да го държите включен non-stop.

Издание първо на

Речник

Речник на компютърните термини

От известно време насам в редакцията ежемесечно пристигат купища писма от хора, оплакващи се от твърде сложната терминология, която се среща в статиите и най-вече в хардуерните страници на списанието. Най-лесният вариант за справяне с проблема беше да започнем да пишем статиите си като за идиоти. На никого не му се понрави това решение и затова решихме да направим нещо като нова рубрика – речник на компютърните термини. Дали рубриката ще просъществува? Едва ли ще я има във всеки брой, все в един момент термините ще се изчерпят. Всъщност тъй като речникът в този брой изобщо не може да претендира за изчерпателност, до голяма степен разчитаме на вас да ни кажете какви и кои понятия бихте искали да видите на тези страници и да изкажете впечатленията си от стила на обясняване. Иска ми се тази рубрика да остане постоянна, под една или друга форма (я речник, я други материали по заявка на читателите), но за целта ще ми е нужна вашата подкрепа, изразена чрез впечатления, предложения и нови идеи, които за по-удобно можете да изпращате направо на личния ми мейл. Но стига общи приказки – да преминем към предмета на статията. Понятията са грубо подредени в азбучен ред, като са използвани имената им на английски. В скоби е указан българският еквивалент на понятието или съответно пълното значение на съкращенията. Опитвал съм се да не задълбавам в разясненията, но все пак – преценете сами.

A

Anti-Aliasing:
Техника на заглаждане на ръбовете на 3D-обектите. Най-общо казано, антиалиазингът се състои в размазване на изображението, което често е доста полезно за визуалното качество при ниски резолюции. Недостатъкът е, че използването на тази техника води до голям спад в производителността и само бързите карти могат да я прилагат без опасност от насичане.

ATX:
Стандарт при компютрите, който определя разположението на различните компоненти по дънната платка и в компютъра като цяло и задава спецификациите на захранването. Наследник на по-стария AT.

B

Bandwidth (пропускателна способност/дебит):
Първоначално термин в комуникациите, означаващ ширина на честотната лента и определящ разликата между горната и долната граница за честотите на даден канал. В компютърния жаргон Bandwidth означава максималната скорост на предаване на данни по дадена шина.

BIOS (Basic Input Output System):
В най-общи линии управлява взаимодействието между различните компоненти на компютъра и периферните устройства и задава работните им параметри. Съвременните BIOS-и имат много опции, които могат да се настройват чрез BIOS Setup-а, в който може да се влезе след стартиране на компютъра с натискане на даден клавиш (най-често Del).

Bus (шина):
Интерфейсът, свързващ две или повече устройства в компютъра и по който минават данните, които те си предават.

Buffer (буфер):
Сегмент от паметта, в който се съхраняват данните нужни за извършването на дадена операция, протичаща в момента.

C

Computer (ПеЦе):
Нещото, което седи под бюрото и НЕ Е прахосмукачка, дори и да звучи като такова. Към него обикновено са прикачени монитор, клавиатура, мишка, телефонна линия и брадясал потребител със загаснала цигара в уста и втренчен в екрана поглед.

Cache (кеш):
Кешът е бърза, "допълнителна" памет, която ускорява достъпа до често употребявани данни. Той съществува в различни варианти – като се започне от кеша на интернет браузъра, който запазва картинките от наскоро посетените сайтове на твърдия ви диск, за да не се налага да се точат през модема наново, и се стигне до L1 и L2 кеша на процесора, в които се прехвърлят данни от по-бавната основна памет, за които се предполага, че ще потрябват скоро.

Clock rate / frequency:
Макар двете понятия да не са строго идентични, при компютрите се използват с едно и също значение – работна (или тактова) честота. Компютрите, като цифрова техника, имат свойството да предават и обработват данните на порции. Честотата на обработката или предаването е и работна честота съответно на дадения чип или шина и се мери в херци (и съответните производни – кило, мега-, гига– и т.н.).

на компютърните термини

от Георги Даскалов

D

DDR (Double Data Rate):
Тип памети/шини, при които се предава два пъти повече информация при една и съща тактова честота. Затова се счита, че имат ефективна тактова честота два пъти по-голяма от реалната, и оттук тръгват множество проблеми за журналисти и потребители, свързани с разтълкуването на надписи от типа на 300 MHz DDR. Аз лично слагам "DDR" след тактовата честота, за да укажа, че това е ефективната такава, т.е., че реалната е два пъти по-малка, но някои хора правят точно обратното.

F

Framerate (честота на кадрите):
Термин, означаващ колко кадъра се показват на екрана за една секунда. При филмите стандартът е 24 кадъра/сек., но при компютърните игри (най-вече в 3D-екшъните) това в повечето случаи не е достатъчно поради резките движения и липсата на размазване на образа.

Fillrate (запълваща способност):
Термин, тясно свързан с видеокартите и тяхната производителност. Съществуват два вида запълващи способности – пикселна и текселна. Първата показва колко пиксела може да обработи дадената видеокарта за една секунда и поставя теоретичен лимит на честотата на кадрите, а втората показва колко тексела може да обработи видеокартата за една секунда и съответно играе основна роля при определянето на реалния фреймрейт, като дава представа колко добре се справя картата с показването на големи текстури. Съществуването на два вида fillrate се налага от възможността на много видеокарти да обработват различен брой пиксели и тексели за един такт.

I

IDE (Integrated Drive Electronics):
Представлява интерфейсен стандарт за твърди дискове. Използва се предимно в домашни и офис системи поради ниската си (в сравнение със SCSI) производителност и цена и относително високото натоварване на процесора по време на четене/запис. Въпреки това напоследък тенденцията е IDE дисковете да гонят по производителност SCSI и да набират популярност на пазара на евтините работни станции (особено свързани в RAID масиви)

O

OS:
Най-важният софтуер в компютъра. Служи за "посредник" между потребителя, хардуера и използваните програми.

Overclock (клокване, пържене, издуване и т.н.):
Използването на компютърните компоненти при по-големи тактови честоти, отколкото са били предназначени, с цел изстискване на по-голяма производителност (за по-малко пари:)). Различните чипове имат навика да греят повече при по-високите честоти и да бъдат нестабилни при високи температури, за това често се налагат подобрения в охлаждането на изпържения компонент.

P

Polygon (полигон):
Затворена геометрична фигура. В 3D полигоните са най-често триъгълници и се използват за изграждане на различните обекти.

POST (Power On Self Test):
Поредицата самодиагностични операции (като например проверката, или "броенето" на паметта), които компютърът извършва при стартиране.

Pixel (пиксел):
Най-малката частица от екрана при дадена разделителна способност.

R

RAID (Redundant Array Of Inexpensive Disks):
В дословен превод – масив от нескъпи дискове с излишък. ОК, забравете тая част за нескъпите дискове (за българина всичко е скъпо). RAID масивът хардуерно представлява два или повече твърди диска, свързани към специален контролер. Това, което го отличава от обикновените системи с по няколко диска, е логическата връзка между устройствата, която позволява дисковете да се разглеждат като едно цяло и да осигуряват увеличена производителност и/или завишена сигурност на данните в случай на повреда на някой от дисковете.

Rendering (рендериране):
Процесът на извършване на изчисленията по дадено 3D-изображение. Например в игрите компютърът ви (или видеокартата, която в някои случаи поема всички изчисления по графиката) рендерира всеки един кадър, който се изобразява на екрана.

Reboot:
Жизненоважна функция на компютъра. Microsoft цяла операционна система изградиха на нейна основа :)

S

SCSI (Small Computer System Interface):
Отново интерфейсен стандарт за твърди дискове. Главна особеност – голяма скорост и ниско натоварване на процесора. Втора главна особеност – висока цена :). Използва се най-вече при сървъри и работни станции. А, и между другото – изговаря се "скъзи".

T

Texture (текстура):
Картинката, която се "залепва" за даден триизмерен обект, като в повечето случаи го прави по-красив, но има и изключения :)

Texel (тексел):
Това е еквивалентът на пиксел при текстурите. Т.е. текселът е най-малката част от една текстура.

Tile-based rendering:
Техника, която спестява изчисленията на видеокартата по излишните пиксели, които остават закрити от такъв, който е по-близко до екрана (виж информацията за Z-Buffer) като първо проверява кой е най-близкият пиксел и рендерира само него.

V

Vertex (вертекс):
Точката, която се намира във всеки един от ъглите на даден полигон.

Z

Z-Buffer:
Това е част от паметта на видеокартата, в която се записва дълбочинната информация за отделните пиксели, които се рендерират за всяка една повърхност, попадаща под дадената точка от екрана. Само така може да се определи кой от тях е най-близо до гледната точка и съответно кой ще бъде показан на екрана.

Коя е оптималната

Григор Стоичков
grigorbg@mail.bg

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

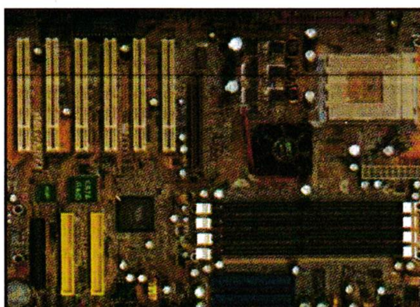
Много време мина от последния път, когато сме пускали обзорна статия. За това решихме от този брой да възродим традицията да правим директни сравнения между качествата на разнообразни продукти, които могат да се намерят на българския пазар в статии, които биха могли да ви послужат при избора някой нов компонент. В настоящия материал ще си поговорим за най-актуалните дънни платки, предназначени за няколкото основни типа процесори в днешно време – всичките чипове на AMD и Intel-ските Pentium 3 и Pentium 4. Разнообразието от дъна на пазара е огромно, но за да се извлече максимална полза от някой от най-бързите зверове на двете фирми, е задължително да се използва някое от по-новите дъна, част от които сме се постарали да опишем в този обзор на базата на преки впечатления.

AMD платформата

AMD

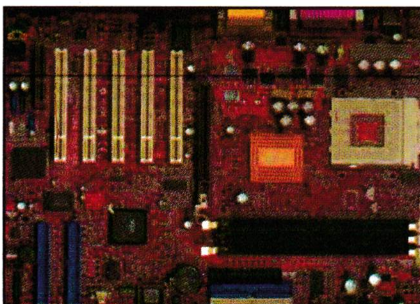
В началото главният проблем на AMD беше, че нямаше почти никакви дъна за процесорите им. Но после постепенно всичко си дойде на мястото и сега, когато тази платформа има огромна популярност сред всякакъв род потребители, производителите на дънни платки и чипсети усърдно разработват нови решения за AMD процесорите. Предимствата на AMD-базираните системи са приемливата цена и високата производителност, но все още производителите на чипсети не са достатъчно опитни, за да произвеждат изцяло безпроблемни продукти, и в резултат често се получават оплаквания от шантави проблеми със съвместимостта и стабилността на системата, особено когато компонентите са подбирани и сглобявани от новак. Поради тези особености може да се каже, че AMD платформата е за хора, ако не с повечко опит, то поне със склонност да се ровичкат и настройват системата. Но да започнем с дъната:

ABIT KR7A



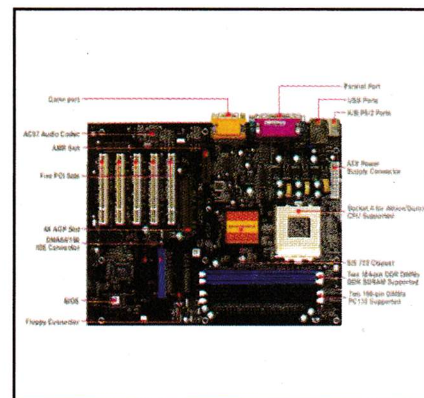
Дъното представлява първият опит на ABIT с DDR чипсети на VIA и според нас той е повече от успешен. Дъното използва Highpoint HPT372 IDE контролер, който поддържа ATA133. Освен като нормален IDE контролер, HPT372 може да се използва и за RAID 0, 1 и 0+1 масиви. В BIOS-а на дъното има традиционното за Abit SoftMenu (функцията, която преди години ги направи известни и постави началото на сериозния овърклок), в случая – трето поколение. То дава възможности за смяна на честотата на системната шина от 100 до 200 през 1MHz и настройване на напреженията на процесора, I/O шината и паметта. Поддържаните делители на шината са 1/3 и 1/4, а множителните на процесора – от 5 до 13. Има и много настройки на паметта. Много от бъговете в предишния модел на ABIT (KT7A) са оправени, стабилността е на много по-високо ниво, има невероятно много възможности за настройка и овърклок, а като резултат производителността е една от най-добрите в този клас. За съжаление цената е малко висока.

MSI K7T266Pro-RU



MSI за пореден път е сред първите обявили дъна с новия чипсет на VIA. Естествено, когато бързаш да си пръв, правиш и грешки – първите версии на BIOS-ите бяха с доста ниска производителност, която с следващите версии беше оправена. Това е и едно от първите дъна на MSI, към което вървят и най-новите фирмени глезотии като например Smartkey (интересно решение за защита на компютъра ви. Устройството се закача към USB и без него и парола не можете да пуснете компютъра) и D-LED (новият вариант на 4-те диода за диагностика на проблемите. Вече за поудобно те са изведени на планка отзад на кутията). MSI по принцип не се славят като най-добрите дъна за овърклок, но в случая са направили изключение – дъното има всичко необходимо за прилично изпързване на процесора. Има възможност за смяна на шината от 100 до 164 MHz пред 1 MHz, възможност за смяна на множителя от 5 до 15 през 0.5, възможност за промяна на напреженията на процесора и паметта. Има и доста добри настройки на паметта (ахилесовата пета на серията им с KT133A чипсета). За разлика от старите дъна с KT133A, тука няма да имате проблем да стигнете 150 Mhz системна шина, като при късмет и добра памет може и повече. Като цяло производителността на дъното е много добра.

ECS K7S5A:

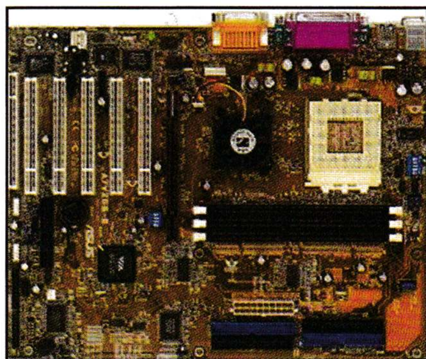


Това е дъно, което помогна на ECS (Elitegroup, за тези, които не знаят) да стигне върховете на класацията по продажби. Причините са, че то е евтино, стабилно, съвместимо и има много добра производителност. Ако имаше и някоя друга екстра за овърклок, щастието щеше да е пълно. Само три фирми решиха да гласуват доверие на SiS735 – ECS, Chaintech и Leadtek, но след нечуваня успех на K7S5A всички големи производители са обещали дъна с новия чипсет на SiS – 745. Дъното под-

Дънна платка за вашия компютър?

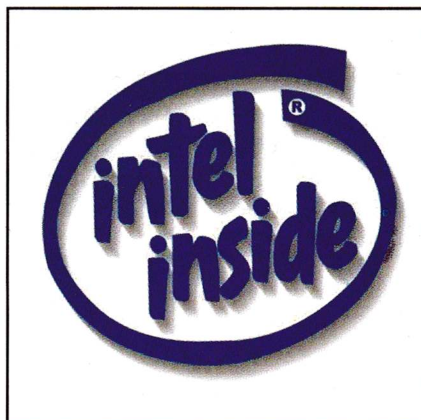
държа DDR и SDR памет, като оптимизацията на работа е в полза на DDR-а. Приемам като екстра факта, че DDR-слотовете се оцветени в синьо. Има и версия с вградена LAN карта. Има и AC`97 кодек, който според някои е по-добър от този на VIA KT133A. Интересното при K7S5A е, че северният и южният мост са събрани в един чип и когато видите за първи път платката, се чудите какво ви се губи :). Дъното е снабдено с 3-фазно захранване и достатъчно място около процесора за по-големи радиатори. За съжаление обаче BIOS-ът е беден откъм опции – освен стандартните неща има само добри възможности за настройка на паметта и поддръжка на асинхронна работа на шината и паметта – 100:100, 100:133, 133:133. Дъното има много добра производителност за класа си.

A7V266-E



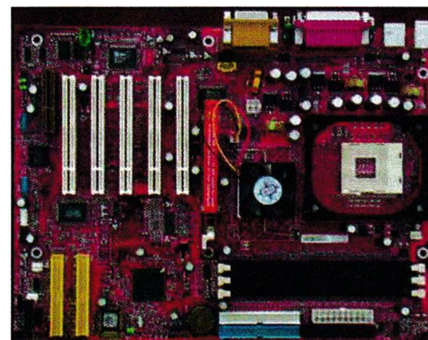
A7V266-E е едно от най-добрите дъна за AMD процесори. Едно от нещата, които ни направиха впечатление при тестовете на това дъно, е, че при него разликата в производителността между "стария" модел с KT266 и този е по-малка отколкото при другите марки дъна. Не знам къде е причината... може би старият модел е бил по-оптимизиран или това дъно не е оптимизирано достатъчно. Останалите неща са си същите – възможностите за овърклок са много добри, стабилността и съвместимостта са на много добро ниво с изключение на няколко малки бъга, които най-вероятно ще бъдат оправени в най-скоро време. Системната шина се променя през 1 MHz, има възможност за промяна на напреженията на процесора и паметта през BIOS-а и чрез DIP ключетата на дъното. 150 MHz шина са гарантирани, повече ако сте късметлия. Има добри настройки на паметта, но определено е по-бедно от ABIT-а. Множителят на процесора може да се сменя както от BIOS-а така и от DIP ключета. Варира от 5 до 13 през 0.5. Интересно е, че има jumper за термичния диод в зависимост от това дали сте с T-Bird или Palomino. Говореше се, че на това дъно е реализирана поддръжка за термична защита на новите процесори на AMD, но след като един познат в буквалния смисъл си изпържи процесора (XP1600+), лично аз не бих ѝ се доверил. Като опция се предлага 6 канален звук на C-Media.

Intel платформата



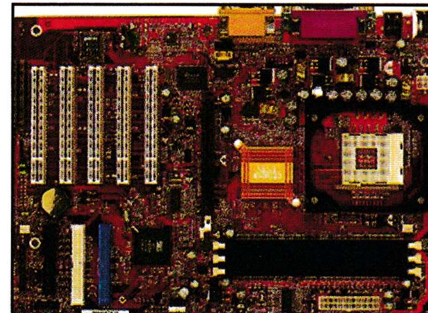
След доста муден период, който според много хора се дължи на инвазията на AMD, Intel се окопитиха и започнаха да действат сериозно за възвръщането на загубените пазарни дялове. Компанията постоянно работи върху Pentium 4 процесорите си и дъната и чипсетите за тях, а и не се отказва от Pentium 3 архитектурата, като Tualatin е последното доказателство, че в нея има още доста хляб. Интересна е ситуацията при чипсетите за Intel-ските процесори и по-специално за Pentium 4. Докато за P3 си има законни чипсети на фирми като VIA и SiS от доста време насам, на пазара за P4-базирани системи се подвизават и някои "нелегални" (според Intel) чипсети, а именно – тези на VIA, поддържащи DDR памети. Тенденцията е за преминаване към DDR (поне за домашните и офис машини) и производителите водят люта битка за заемане на дялове от този нов пазар, затова може спокойно да се каже, че и при Intel системите в момента има достатъчно голямо оживление. Ето и няколко дъна, които са резултат от него и представляват достатъчно добър избор за високопроизводителна домашна система:

MSI 845 Ultra



Дъното включва ATA133 контролера на Promise, който поддържа поддържа RAID 0, 1 и 0+1. Има и вграден C-media звуков контролер, който поддържа 6-канален звук. Към дъното има и допълнителен USB 2.0 контролер на NEC. То предлага и много добри възможности за овърклок. Смяната на шината от 100 до 200 MHz става през 1 MHz, като има постижения до 170 MHz шина, има възможност за промяна на волтажа на AGP, процесора и паметта, като последният може да се увеличава до 2.6V. Производителността на дъното е над средната в класа си (с Intel i845DDR чипсет). Това е едно от най-добрите дъна за P4 процесори – висока производителност, стабилност и много добър овърклок.

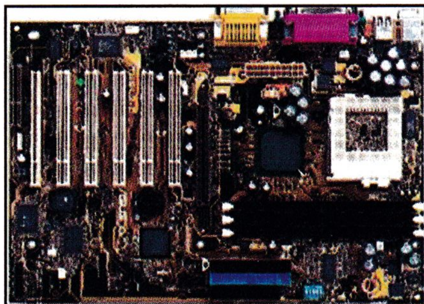
MSI 645 Ultra



Дъното е със SiS645 чипсета, който смая всички с своята производителност и надеждност – комбинация, нехарактерна за тайванските производители на чипсети. MSI е една от първите компании, която се довери на 645 чипсета и определено не сбърка. Възможностите за O/C са следните: смяна на шината от 100 до 200 MHz през 1 MHz, поддръжка на асинхронна работа на паметта –

200/266/333 и възможност за промяна на волтажа на процесора. Дъното има невероятно добра производителност, близка до тази на дъната с доста по-скъпата RAMBUS памет. За момента само SiS645 и ALi AladdinP4 поддържат DDR333 (166MHz) шина на паметта.

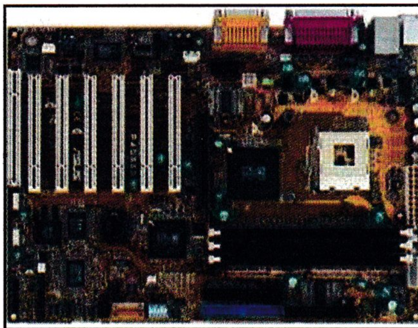
ASUS TUSL-2



TUSL-2 се явява наследник на класиката CUSL, но вече е с новата ревизия на чипсета Intel i815, която има поддръжка на Tualatin процесорите. Интересен факт е, че TUSL-2 дава малко по-слаби резултати от CUSL при еднакви конфигурации. Не се знае дали това се дължи на самия чипсет или от ASUS са правили промени в BIOS-а.

Друга интересна особеност е, че когато сте с Tualatin процесор (Celeron 1.2Ghz например), BIOS-ът не ви дава да увеличавате напрежението на процесора, както ако сте с Coppermine процесор. Като изключим този недостатък, дъното има всичко необходимо за постигането на много добър овърклок. Могат да се сменят честотата на системната шина и да се правят промени в напреженията на процесора и чипсета. С TUSL2 няма да имате проблем с постигането на над 150 MHz системна шина, стига паметта, процесорът и периферията на издържат. Като цяло – перфектният избор за PIII/Tualatin процесори!

ASUS P4S333



P4S333 е базиран на SiS645 чипсета и има характерния дизайн на ASUS – пълноформатен ATX, с перфектно разположение на компонентите. Наличието на 6 PCI слота също може да се брои за екстра, защото повечето нови дъна са с по 5. Дъното има гласова диагностика, която ви съобщава възникнали проблеми. Естествено няма български... Налице са и характерно добрите възможности за настройка – смяна на системната шина от 100 до 166 MHz през 1 MHz и промяна на напрежението на процесора, но за съжаление за момента дъното не се представя на нужната висота – официалните "рекорди" са около 115-120 MHz FSB, което определено не е много. Като се изключат слабите възможности за овърклок производителността на дъното е най-силната му страна. Дъното включва вграден C-Media CMI-8738 6 канален звук.

Разбира се, изброените по-горе дъна и за двете платформи далеч не са всичко, което е налично на пазара, но могат да ви дадат представа за силните и слабите страни на отделните производители, чипсети и тип процесори. Ако се чудите какво дъно да изберете за новата си система или с какво да ъпгрейдвате старата си такава – сред тях със сигурност ще намерите нещо, което да удовлетвори изискванията ви. Ако пък ви трябва по-евтин вариант – има достатъчно много по-старички модели маркови дъна, базирани на по-старите чипсети и процесори от нисък клас (Duron/Celeron), които също ще ви осигурят достатъчно изчислителна мощ, за да можете да играете на новото поколение 3D-игри, без да се лишавате от кой знае какви детайли поне през следващите няколко месеца, особено ако разполагате и с прилично-бърза видеокарта.

Статията е подготвена със съдействието на hardwareBG.com

Iomega Predator



КАКВО ИМА В КОМПЛЕКТА

- Iomega Predator CD-RW
- USB адаптер
- USB кабел
- Аудио кабел
- Захранващ кабел и транформатор
- Едно CD-R за еднократен запис
- Едно CD-RW за многократен запис
- Диск с драйвери и софтуер - един за PC и един MAC
- Упътване на 6 езика (няма български:))

Григор Стоичков
grigorbg@mail.bg

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Хардуерът не се изчерпва само с дъна, видеокарти и процесори – външните USB записвачки като Iomega Predator също влизат в тази категория, макар и да спадат повече към категорията на глезотиите, отколкото към тази на "стоките първа необходимост". Първото нещо, което ни дойде на акъл, като видяхме Predator-а, беше въпросът "Откъде ще се появят зелените човечета?". Да, дизайнът наистина е уникален, както е видно и от снимките. Предишните външни записвачки, които сме виждали са били със стандартния кремаво-бял цвят, голям размер и доста ръбести форми. Но всички тези недостатъци са отстранени в IOMEGA Predator и в резултат на усърдната работа на дизайнери и инженери

устройството е придобило доста авангарден вид,

който дори и да не се хареса на всички, е доста интересен.

Инсталацията беше елементарна и безпроблемна. Windows я разпозна като "IOMEGA ZIPCD 650 USB" и всичко беше наред. Вграденият софтуер за записване сработи без никакви проблеми и дори не се наложи инсталирането на драйвери и софтуер от диска към записвачката. За притежателите на по-стари Windows-и (98, 2000) ще кажа, че няма да имате проблеми при инсталацията. Windows 98SE открива, че имате USB device, но няма драйвери за него и се налага да използвате диска към комплекта. След вкарването му се стартира се приятен autorun на 12 езика и освен драйверите и Adaptec Easy CD Creator 4 (има и по-добри пакети за записване, но...) в CD-то има и HTML упътване, т.е. не се налага да инсталирате Acrobat Reader. На диска също има и Quic sync 2 – 30-дневен trial, Adobe ActiveShare и MusicMatch Jukebox. След инсталацията естествено трябваше да се рестартира и ние продължихме с тестовете. Проведохме ги с NERO CD Speed и NERO Burning rom. CD Speed е програма, която тества времето за достъп, времето за четене, време за инициализация на дисковете и измерва натоварването на процесора при различните скорости на четене. Програмата също тества качеството на DAE (digital audio extraction). NERO е една от най-добрите и известни програми за запис на дискове. С нея тествахме за колко време ще се запише един музикален и един диск с divx филм. С нея също тествахме как и за колко време се изтрива и форматира RW диск. Изправихме Predator-а срещу една YAMAHA CRW4260, която е малко старичък модел, но поне като характеристики наподобява Predator-а. Резултатите го потвърдиха – двете устройства работеха с почти идентична бързина. Това доказва, че преносимите записвачки по нищо не отстъпват на "стационарните" си събратя. Освен това, в случая относително ниската скорост на записване представляваше допълнително подсигуряване срещу прецакани дискове.

От доста години насам

името Iomega се свързва с думите преносимост и съхранение на данни

Продуктите като JAZZ и ZIP са стандарт за преносими носители и за съхранение на данни. За съжаление те имат и някои несъвършенства, като най-голямото от тях е, че за да може да пренасяте информация между два компютъра, то и двата трябва да имат съответното устройство – това оскъпява доста подобни операции и прави невъзможно свободното пренасяне на данни, поне до появата на Iomega Predator, който е наистина един много класен продукт. Като се започне от неговата мобилност, мине се през допълнителните екстри и се свърши с перфектния дизайн – всичко е изпипано до най-малката подробност. Естествено нищо не е идеално и Iomega Predator също не прави изключение от тази максима – цената, която трябва да платите за мобилността, удобството, леснотата и интересния дизайн, не е никак малка (особено за българина), но определено не е много по-скъпа от другите конкурентни продукти – знаете, че колкото по-лек и по-малък е даден компонент, толкова той е по-скъп. Силата на Predator-а е в неговата мобилност и леснота на ползване – просто пъхате USB кабела в компютъра, инсталирате софтуера и сте готови! Истинската скорост на Predator-а е 8/4/32. Тя се определя от интерфейса му – когато е USB той става 4/4/6, когато е PCMCIA става 8/4/12, а когато е FireWire, достига пълните си възможности 8/4/32. FireWire вариантът съответно е и малко по-скъп и несъвместим, защото изисква да имате FireWire порт на компютъра си. Затова, ако сте потребител "в движение" и се предполага, че не записвате по цял ден дискове с филми и игри, и 4/4/6 Predator-а ще ви свърши идеална работа. Като допълнителна екстра за него е и появяването на Windows XP, който има вграден софтуер за записване – това още повече улеснява използването на външната USB записвачка. Затова ако сте притежател на мобилен компютър и ви трябва записвачка, Iomega Predator е добър избор, който ще удовлетвори вашите нужди.

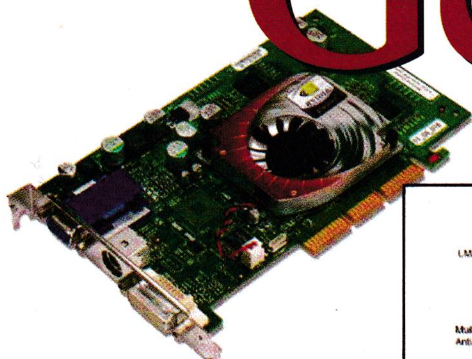
СПЕЦИФИКАЦИИ

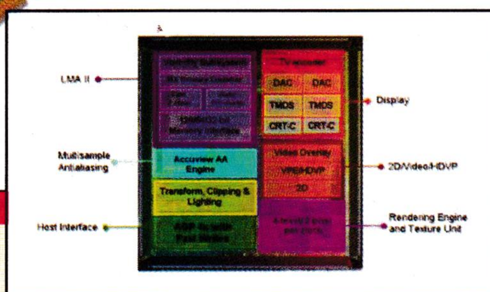
- Скорост за запис 4x
- Скорост на презапис 4x
- Скорост на четене 6x
- Средно време за достъп - 125ms.
- Официално поддържа до 650MB (74 минути) дискове.

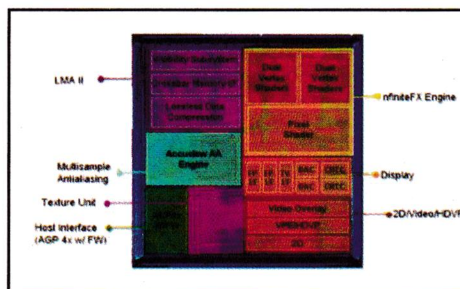
Изказваме специални благодарности на фирма Flamingo, които любезно предоставиха устройството за тестване.

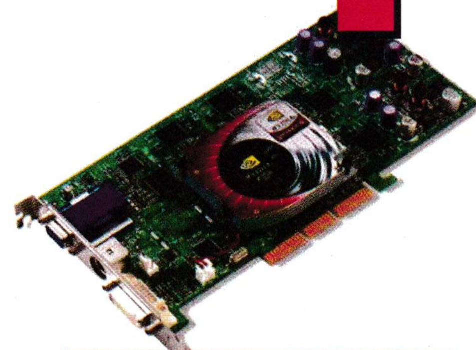


NVIDIA GeForce 4









"GEFORCE 4 MX"

Общи спецификации:

- 0.15-микронен производствен процес
- Lightspeed Memory Architecture II (окастрена версия)
- Accuview Anti Aliasing
- nView
- Video Processing Engine

GeForce 4 Ti460

- Честота на ядрото: 300 MHz
- Честота на паметта: 550 MHz DDR
- Очаквана цена: $179

GeForce 4 Ti440

- Честота на ядрото: 270 MHz
- Честота на паметта:400 MHz DDR
- Очаквана цена: $149

GeForce 4 Ti420

- Честота на ядрото: 250 MHz
- Честота на паметта: 166 MHz
- Очаквана цена: $99

Датата е 6 февруари. Часът – не е ясно :). Мястото – сайтът на NVIDIA, по-късно и всички водещи хардуерни сайтове. Събитието? Обявяването на GeForce 4.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Аз лично останах леко изненадан не от самото обявяване, а че беше потвърден онзи слух за многото варианти на картата, за който ви съобщих в миналия брой на списанието. Наистина, GeForce 4 ще съществува цифром и словом в шест (6) различни вариации. Странна работа, досега NVIDIA пускаха продуктите си предимно един по един, а сега – цялото семейство наведнъж. Всъщност, две семейства. Да ви припомня, разработваха се два варианта на чипа – NV25 и NV17. От NV25 произлизат GeForce4 Titanium картите, които се различават единствено по тактова честота на ядрото и паметта, а от NV17 – двата варианта на GeForce 4 MX, който по идея е доста окастрен, но за това след малко. Сега да продължим нататък. Засега официално обявените Titanium карти са две – 4600 и 4400, като след месец-два ще се появи и третият вариант – 4200, а пък разновидностите на GF4 MX ще бъдат три – 460, 440 и 420. Спецификациите им можете да видите в съответните карета, но нека разгледаме отблизо основните новости. Първо, погледнете честотите на Titanium картите. Дори и по-бавният от тях е по-бърз като мегахерци от досегашния флагман на NVIDIA – GF3 Ti 500. Това означава, че дори и чиповете да бяха идентични, GF4 Titanium щеше просто да прегази предшествениците си (сега става ясно защо NVIDIA отлагаше обявяването му толкова време), а те не са.

Разликите обаче не са огромни, инженерите просто са взели новостите от GF3 и са ги разработили допълнително. Това си личи и от названията на ключовите технологии, използвани в новия продукт, след повечето от които стои числото 2. Но нека разгледаме самия чип. Произведен по същата 0.15-микронна технология като предшественика си, GF4 Titanium ще има само 3 милиона транзистора повече от него, което не е никак

"GEFORCE 4 TITANIUM"

Общи спецификации:

- 0.15-микронен производствен процес
- 63 милиона транзистора
- nFiniteFX II engine
- Lightspeed Memory Architecture II
- Accuview Anti Aliasing
- nView

GeForce 4 Ti4600

- Честота на ядрото: 300 MHz
- Честота на паметта: 650 MHz DDR
- Очаквана цена: $399

GeForce 4 Ti4400

- Честота на ядрото: 275 MHz
- Честота на паметта:550 MHz DDR
- Очаквана цена: $299

GeForce 4 Ti4200

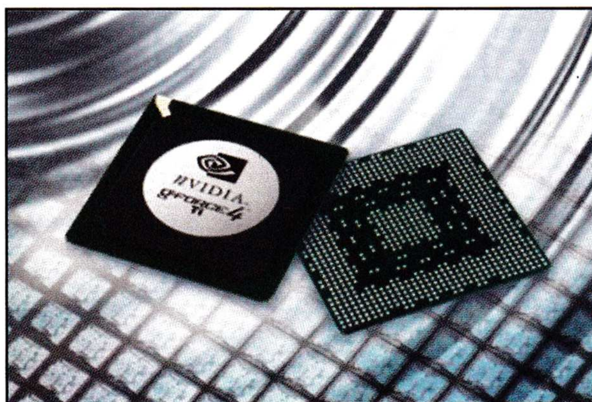
- Честота на ядрото: 225 MHz
- Честота на паметта: 500 MHz DDR
- Очаквана цена: $199

странно, като се има предвид, че коренни разлики в архитектурата на двата чипа няма. Както е видно от диаграмата, основната разлика е наличието на втори Vertex Shader модул. Vertex Shader-ът беше част от дебютиралата с GeForce 3 nFiniteFX engine, която в GF4 Titanium присъства с гореспоменатото число 2 след названието си. Иначе като технология отделните Vertex Shader-и и Pixel Shader-ът не са се променили в nFiniteFX II. Друга технология от второ поколение е Lightspeed Memory Architecture, видяла бял свят също с появата на GeForce 3. При нея има малко повечко технологични новости. Запазена е Crossbar архитектурата на паметта, но са добавени 4 вида кеш памет – два от тях се използват за информация около геометрията на обектите, а другите два – за съхраняване съответно на пиксели и тексели. Това води до извест-

но подобрение в производителността, но основният коз на LMA II се крие другаде. В GF3 се появи технология, много подобна на tile-based rendering-а, въведен от ST Micro с техния Kyro, която спестяваше рендерирането на невидимите повърхности и се наричаше Z-Occlusion culling. В GF4 тази технология е подобрена значително, и се предполага, че върши задачата си 25% по-ефективно от преди. Друга новост в GF4 е Auto precharge. Най-просто казано, това е технология, която се опитва да предскаже в коя част на паметта ще се прочете или запише информацията и предварително да подготви паметта за операцията (много грубо казано), като така се спестява време след това. Освен подобренията в направление "производителност", инженерите са се постарали да ни поднесат и някои малки новости при визуалното качество.

Anti-Aliasing-ът е застъпен сериозно в новия чип

и на него е посветена доста голяма площ от ядрото на чипа, заемана от Accuview AA технологията. Няма да навлизам в технически подробности, тъй като описанието на Accuview може да се сведе до две думи – по-бързо и по-добре. Загладените ръбове са радост за окото, така че това нововъведение е добре дошло. Добавена е още и технология за поддръжка на работа с два монитора едновременно, наречена nView (бившата TwinView), която досега странно защо липсваше от топ-моделите на NVIDIA и присъстваше само в GeForce 2 MX. Това ме подсеща да премина към описанието на GF4 MX. Тук искам да отправя мощен протест към NVIDIA, затова, че ме карат да си изтърквам клавиатурата, обяснявайки, че NV17 НЕ ПРИТЕЖАВА nFiniteFX engine и следователно НЯМА DirectX 8 съвместимост и НЕ Е СПОСОБЕН да възпроизвежда ефектите на GeForce 3/GeForce 4 Titanium. Купувайки си GF4 MX с мисълта, че си взимате евтин, но напълно функционален вариант на GF4, вие попадате в голяма заблуда, затова



НЕ ГО ПРАВЕТЕ!

В противен случай ще се сдобиете с това, което GF4 MX в действителност представлява – разкрасен с AccuView и форсиран GeForce2 MX. Така, след като вече сте предупредени, да преминем към описанието на чипа. Той ще притежава орязана LMA II технология – вместо четирите отделни контролера за паметта, налице ще бъдат само два. Така чипът ще си взаимодейства с паметта по два 64-битови канала, вместо по четири 32-битови. Не е ясно колко точно тази промяна ще понижи производителността, която така или иначе няма да бъде на много високо ниво поради само двата рендериращи конвейера (два пъти по-малко от тези на "истинския" GF4 и GF3). Високите работни честоти донякъде ще компенсират недостатъците на чипа, липсата на поддръжка за DX8 ефектите е факт, който не може да бъде компенсиран. Интересна новост, уникална за GF4 MX, обаче ще бъде VPE (Video Processing Engine) технологията, която ще добави пълна поддръжка на MPEG2 стандарта за възпроизвеждане на видео, както и ще включва вграден в чипа video encoder, който ще осигурява поддръжката на video-out (да се надяваме с добро качество:)). Естествено, след всичките тези технически подробности възниква въпросът колко бързи ще бъдат картите в действителност. Както споменах в началото на статията, новите чипове бяха задържани известно време, за да не опропастят продажбите на GF3. Това не значи, че GF4 чиповете не са били готови, напротив – повечето водещи хардуерни сайтове открито си признаха, че са имали карти с новите чипове от близо два месеца, и сега, естествено, публикуваха цяла камара тестове с тях. Обобщението на резултатите от тези тестове звучи така – производителността на GF4 Ti 4600 в повечето случаи е с над 20% по-висока от тази на GF3 Ti500 и позволява игра при зашеметяващи честоти на кадрите на високи резолюции с включен AntiAliasing. GF4 MX пък се представя доста прилично при сегашното поколение игри, но липсата на пълна съвместимост с DirectX 8 прави тази карта неподходяща, ако смятате да я ползвате повече от няколко месеца, защото рано или късно производителите на игри ще започнат да се възползват от възможностите на програмируемите Vertex и Pixel Shader-и на GF3/4. Един поглед върху предполагаемите цени за новите карти на NVIDIA вероятно ще ви бъде достатъчен, за да можете да се ориентирате кой би бил следващият най-добър и най-евтин избор. Отговорът е очевиден – GeForce 4 Ti 4200. Едва $20 по-скъп от най-бързия GF4MX, той ще ви предложи производителност, по-голяма от тази на GF3 Ti500 и пълна поддръжка на DirectX 8 за максимална съвместимост с бъдещите игри. Лошото е, че този чип ще бъде пуснат най-рано след месец и половина и ще трябва да изчакате, което обаче според мен ще си струва. Друг вариант е закупуването на някакъв GF3, тъй като цените на тези карти със сигурност ще се сринат главоломно при появата на GF4 Titanium на пазара, а пък от гледна точка на поддържаните ефекти разлика на практика няма и ще можете да бъдете спокойни, че сте подготвени за бъдещите 3D-заглавия, които ще се възползват от тях. При всички положения сигурни са две доста важни неща – първо, GF4 MX на практика е обречен продукт, и второ – в резултат от ценовата и фирмена политика на NVIDIA доста хора ще се сдобият с добри карти за малко пари. Какви по-добри новини от това :)

Дънна платка MSI MS-6367 с nForce чипсет

Заслужава ли си прехваленият nForce?

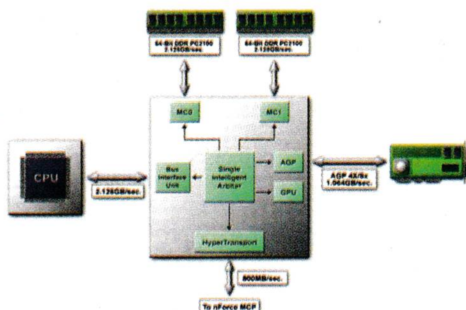
Когато лятото на 2001 г. бе анонсиран чипсетът от nVidia-nForce (също така известен като Crush), всички, интересуващи се от компютри, със затаен дъх зачакаха появата на дънните платки, изградени на неговата основа.

Сергей Миланов
contact@comexgroup.com
www.comexgroup.com

Структура на чипсета

Чипсетът е реализиран като класически набор от две микросхеми, като nVidia въвежда нови наименования: вместо North bridge – nForce Integrated Graphics Processor (IGP) и вместо South bridge – nForce Media & Communications Processor (MCP). Всеки от отделните съставни модули "разтоварва" централния процесор от специфичните процеси и изчисления.

Integrated Graphics Processor



Централно свързващо звено е блокът Single Intelligent Arbiter, управляващ и свързващ всички останали съставни блокове на IGP и освен това управляващ преноса на данни към външната AGP 4x шина, вграденото графично ядро и към лицензираната от AMD шина за пренос на данни Hyper Transport, която свързва IGP и MCP и позволява пренос на данни със скорост до 800 MB/sec.

За да осигурят на съвременните високоскоростни процесори непрекъснат поток от данни, всички чипсети използват различни методи за предварително кеширане на данните, а освен това с цел кеширане на ограничени обеми от наистина необходими данни се използват различни алгоритми за предсказване и подбор на данните още в процеса на подготовка на им, преди те да са били изискани от процесора. Този механизъм, вграден в чипсета на nVidia, носи наименованието Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor (DASP). Той не се занимава само с предсказване на данни, а участва и в управлението на процеса на техния избор, запис, кеширане и четене.

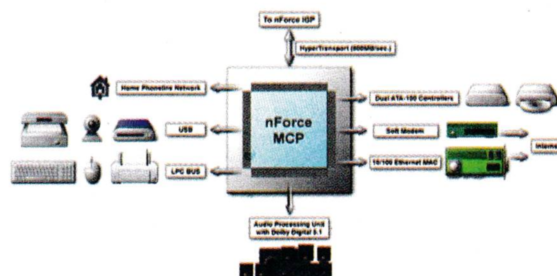
DASP може, следейки предходните заявки на процесора за получаване на данни от определена област от паметта, да предскаже кои точно данни ще му потрябват в следващия момент и да ги зареди предварително в кеша на DASP. Това позволява да бъде намален броят на свободните цикли на процесорните конвейери, поради липсващи данни за последваща обработка. Това, че данните са заредени предварително в бързодействащия кеш на DASP, който има ниска латентност, вместо в оперативната памет, според проектантите на nForce намалява латентността наполовина.

Контролерът, отговарящ за DDR паметта, е изцяло нова разработка на nVidia и е изграден по новата двуканална архитектура, наречена TBMA – Twin Bank Memory Architecture, която, благодарение на 128-битовата си разрядност дава тази гигантска за момента пропускателна способност от 4.2 GB/sec при положение, че се използва PC2100 DDR RAM.

Графичен процесор (GPU)

Графичното ядро е от ранга на GeForce MX и е най-мощното от всичките вградени в другите чипсети ядра, като производителността, както ще видим и в тестовете, е на нивото на MX 200 и доста се променя в зависимост от това дали се използва 64– или 128-битова шина към паметта.

Media and communication processor (south bridge)

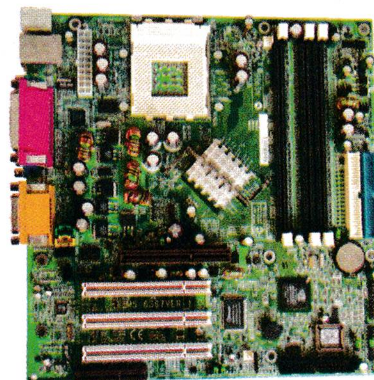


* два ATA100 IDE канала, 4 устройства
* 6 USB
* мрежов интерфейс (10/100 Mbit Ethernet)
* Low Pin Count – шина за клавиатура, мишка, портове
* софтуерен модем
* 6 – канален аудио контролер
* хардуерен DirectX8 аудио акселератор, декодер Dolby Digital 5+1 (AC3)
* контролер на PCI шината

Централно място в MCP, който се произвежда в два варианта: със и без хардуерен декодер Dolby Digital, заема APU – audio processing unit (устройство за аудиообработка), което изпълнява следните функции хардуерно, освобождавайки централния процесор на системата:

* хардуерно декодиране и кодиране на входящия/изходящия аудио поток (streams) в Dolby Digital 5+1
* хардуерно ускоряване на 256 двумерни и 64 тримерни гласа, осигурена поддръжка на тримерно позициониране
* хардуерна поддръжка на всички възможности на DirectX8
* поддръжка на DS3D разширенията (лицензираната технология DS3D Sensaura)

Структура на дънната платка

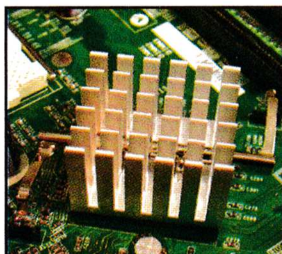


Накратко: платката е микро ATX формат, предназначена за работа с процесори на AMD (Athlon, Duron), поддържа макс. 1.5 GB DDR памет върху три слота, има вграден 6-канален Dolby Digital звук, 100 Mbit мрежов интерфейс, разполага с възможност за включване на външен AGP видеоконтролер.

По броя на слотовете бихте могли да се ориентирате кой



тип северен мост (IGP 64 или IGP 128) е използван във Вашата дънна платка. Вариантът, в който липсва DDR 1 (отделения от другите два), предполага използването на по-слабия вариант на чипсета, в който шината към паметта работи само в 64-битов режим.



IGP, в който е интегрирано графичното ядро, е покрит от доста голям в сравнение с другите чипсети за AMD радиатор. По време на работа чипсетът не се нагрява значително, което обяснява липсата на активно охлаждане.

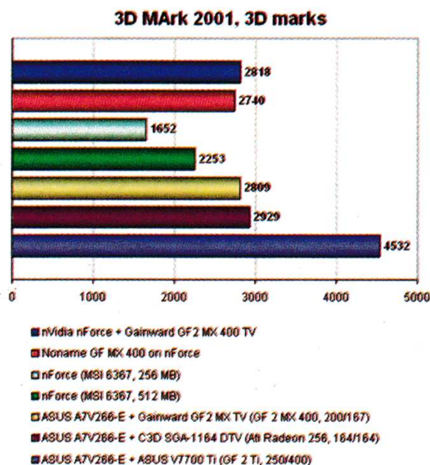
Асемблиране, инсталиране и екплоатация

Ето списъка на хардуер, използван по време на тестовете:

* Дънна платка: MSI MS 6367 (nForce), ASUS A7V266-E и Gigabyte 7VTXH (VIA KT266a)
* CPU: AMD Athlon XP 1600+
* Memory: PC 2700 (DDR 333) Kingmax, PC 2100 (DDR 266) Kingmax, модули по 256 MB, 5 ns
* Видеокарти: ASUS V7700 (GF2 Ti), Gainward GF 2MX, Club 3D SGA 1164 DTV (ATI Radeon 256), noname GF MX 200
* LAN: Realtec 8139, SMC 1144TX
* Monitors: 19" Hitachi CM753ET, 17" ADI Microscan 5G
* HDD: 80 GB Seagate Barracuda IV 7200/2MB, 40 GB IBM 60GXP, 7200/2MB
* OS: Windows XP Pro, build 2600
* Тестов софтуер от множество фирми като eTesting Labs, Mad Onion, Sensaura, SiSoft, както и множество D3D и Open GL игри.

Образът, показван от nForce, е добър, на нивото на образа, "даван" от картите, например ASUS V7100 Pro, с чип nVidia GeForce MX400. Повечето потребители, използващи 15" или 17" монитори от по-нисък клас, най-вероятно ще оценят картината като много добра и ще бъдат прави. Най-безпристрастно погледнато, вграденото видео на тази дънна платка дава качество в 2D и 3D около или над средното.

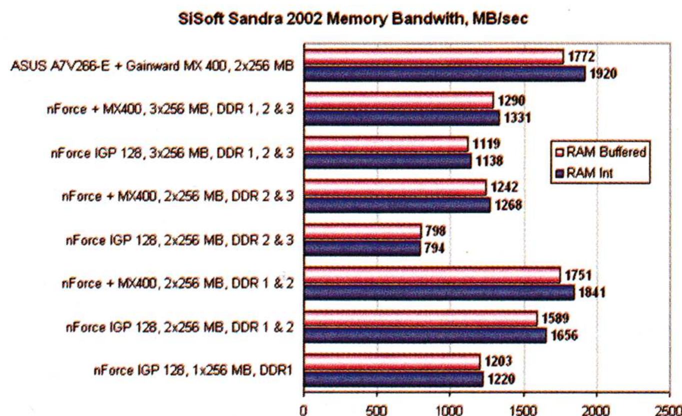
За качеството на 3D може много да се говори и още повече да се спори. Най-общо погледнато, смята се, че качеството на 3D е добро, ако видеоконтролерът добре изобразява динамичните сцени от игрите, поддържайки при това достатъчно висока разделителна способност, честота на опресняване и 32-битова дълбочина на цветовете и изобразявайки приемлив брой кадри за секунда. Тестовете, които направих, целяха на практика да се видят стойностите, показани в набора от тестове в сравнение с резултатите, получени при тестването на външни видеоконтролери с GeForce MX чип, монтирани на същото дъно и на дънна платка с VIA KT266A чипсет. Ето диаграма на резултатите, получени при тестването на дънната платка с нейния вграден графичен чип, два външни контролера и за пълнота на резултатите "постиженията" на три видеокарти на дъно ASUS A7V266-E с VIA KT266a чипсет:



Както виждате, производителността на вграденото графично ядро при 3D тестовете при използването на един модул памет е смешно ниска, само със стотина единици над резултата на GeForce MX 200 (не е изобразена на диаграмата, има 1548 3D marks). Когато се използват два модула памет и тя започва да работи в 128-битов режим, резултатът е по-добър, но пак не може да достигне резултата, постиган на същото дъно, но с външна карта Gainward GF2 MX400!

Така стигаме до следващия извод: качеството и производителността на вграденото графично ядро е малко над нивото на видеокарта с GeForce MX 200 чип и във всички случаи е по-малка от производителността на видеокарта с GeForce MX 400 чип.

Вграденото графично ядро ползва част от системната памет в размер до 32 MB. Реших да тествам производителността на видео подсистемата и на системната памет, за да изясня по какъв начин количеството и разположението на банките памет влияят на производителността. Ето и обобщените резултати от тестването на скоростта на обмен със паметта в различни комбинации, измерени от SiSoft Sandra 2002:



Вижте резултатите от теста, когато е използван само един DIMM! Разликата е значителна в сравнение с 2x256 MB, разположени на DDR1 и DDR2 слотовете. Но най-трагичен е резултатът с два DIMM-а памет, разположени на DDR2 и DDR3 слот.

Ето го и поредния извод: препоръчително е за постигане на добра производителност системната памет да се комплектова от два еднакви по обем модула. Само при наличието на два модула памет шината към паметта става 128-битова, което пряко дава отражение и върху работата на графическото ядро – тогава и то обменя данни с паметта по 128-битова шина. Използването на системата при 64-битов достъп я спъва и не позволява тя да покаже пълните си възможности.

При тестовете на паметта забелязах и още важен момент: интензивната работа на процесора с оперативната памет може да затормози работата на вградения видеоконтролер, което е обяснимо – контролерите на паметта са едни и същи и се използват съвместно!

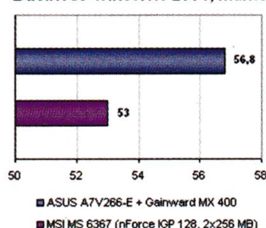
В тази таблица са резултатите от измерванията на някои параметри на паметта, направени с програмата MemTach (www.cpureview.com), като са направени измервания при използване на 1 DIMM памет + вграденото видео, 2 DIMM-а памет + вградено видео, а третият резултат е при 2 DIMM-а памет + външна видеокарта Gainward MX400. Веднага се личат разликите в резултатите, като най-високи са при използване на 2 модула памет и външна видеокарта (колона 2x256 ext), като този резултат потвърждава резултата, получен при тестването с SiSoft Sandra 2002 и 3D Mark 2001.

MemTach v0.89	1x256	2x256	2x256 ext
Test Name	Avg MB/sec	Avg MB/sec	Avg MB/sec
memset	474.4	616.0	634.5
memcpy	295.9	381.2	410.0
Fill - double	423.3	547.6	600.9
Fill - int	480.2	623.2	635.9
Fill - short	417.1	529.9	536.0
Fill - char	398.2	478.6	468.0
Sum - double	847.8	957.4	1037.7
Sum - int	674.9	786.9	828.6
Sum - short	577.9	595.0	613.3
Sum - char	534.8	563.7	584.9
PSum - double	574.9	586.0	597.0
PSum - int	606.6	649.3	711.8
PSum - short	529.8	551.9	595.6
PSum - char	511.7	539.4	566.8
ASum - double	894.9	1012.8	1100.5
ASum - int	714.5	759.6	822.1
ASum - short	577.4	594.3	612.2
ASum - char	535.0	563.6	584.9
APSum - double	721.4	836.6	902.2
APSum - int	747.8	857.7	914.6
APSum - short	521.5	542.2	577.1
APSum - char	511.6	539.0	564.3
Random - int	355.9	370.9	390.6

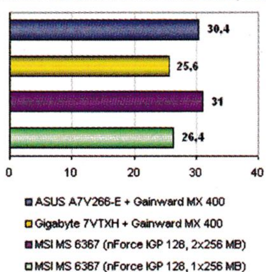
Не съм пропуснал да изпробвам вграденото видео в игрите. Последователно играх Myst, Serious Sam 2, Return To Castle Wolfenstein, Max Payne и Giants, като установих, че ако не се "гонят" високи разделителни способности, честоти на опресняване и десетки кадри в секунда, контролерът се справя доста добре и много рядко "сече".

За оценка на производителността на дънната платка, в сравнение с две други дънни платки, но с чипсет VIA KT 266a са използ-

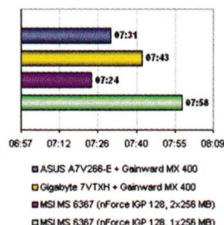
вани набор от тестове на eTesting Labs (Ziff-Davis) Business Winmark 2001 и Content Creation Winstone 2002, имитиращи работата на реални приложения:



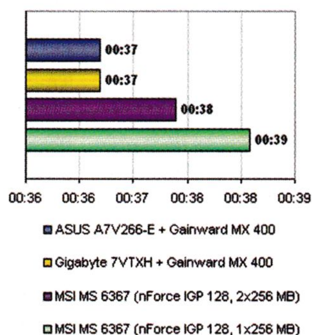
Както виждате, тук ASUS A7V266-E е по-бърз.



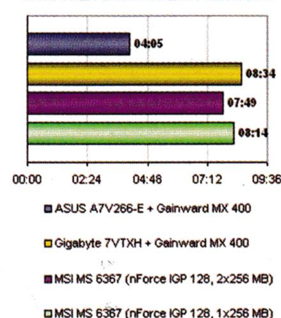
В този тест лидерът е вече дъното на MSI, но, забележете, само при положение, че са инсталирани два модула памет. След MSI веднага следва ASUS. Gigabyte, изграден на базата на същия чипсет, както и ASUS, е на края на класацията. Пред него е дори nForce с един модул памет!



В този тест еднакво се натоварва процесорът и се обменят активно данни с оперативната памет. За източник е използван 292 MB *.vob файл, "свален" от DVD, който посредством програмата Flask MPEG се конвертира в DivX формат. И в този тест лидерът е дънната платка с чипсет на nVidia, изпреварваща всички конкуренти. Разликата между нея и ASUS-а е цели 7 секунди: не малко време, при положение, че се компресира сравнително малък файл. На края на класацията пак е същото дъно от MSI с nForce, но в конфигурация с една памет.



В този тест, при който се засича времето за компресиране на една и съща музикална композиция (12:41", 131 MB *.wav файл), водят дъната с VIA KT 266a чипсет. В интерес на истината обаче, разликата не е толкова голяма – само 1-2 секунди, която се вижда, ако се вгледате в цифрите на графиката. На последно място е чипсетът nForce с един модул памет.



Това е тест, резултатите от който направо ме изумиха. При него се архивира голям файл с помощта на "тормозещия" процесора и оперативната памет архиватор WinACE, като за целта размерът на dictionary-то е фиксиран в настройките на 4096 kB и се "засича" времето, което е необходимо за това. Лидерът в този тест е дънната платка на ASUS с чипсет VIA KT266a, като всички останали са далеч зад него – с двукратно по-слаб резултат, дори и дъното със същия чипсет, произведено от Gigabyte! Проведох теста неколкократно, за да се убедя, че това не е грешка.

Трудно бих могъл да коментирам и обясня противоречивите резултати, получени при различните тестове. Трудно би могъл да бъде номиниран победител, при положение, че в някои от тестовете това е дъното от MSI с чипсет nForce (2 модула памет), а в други – дъното от ASUSTek. Има и нещо друго – дъното на ASUS е вече с трета ревизия на BIOS, докато MSI – с първата (добре си спомням, какви проблеми имаше точно с паметта същото дъно от ASUS, когато се появи).

Много е вероятно при следващата версия на BIOS за MSI 6367 много от грешките да бъдат оправени и то да заработи както трябва. Тогава вероятно и резултатите на тестовете биха могли да бъдат значително по-добри, изтласквайки перспективния чипсет на nVidia на предна позиция.

Няколко думи за BIOS-а и overclocking-а. Дънната платка не е проектирана за извършване на екстремни операции с нея. В BIOS-а, написан от Phoenix (или поне в текущата му версия, но аз не вярвам това да се промени), липсват каквито и да било настройки, позволяващи на дъното да заработи на нестандартни честоти. Е, все пак това дъно не е насочено към тази категория потребители, пък и производителят явно се е стремил да се застрахова от грешки в работата на вградените системи в резултат на работата им на честоти извън спецификациите.

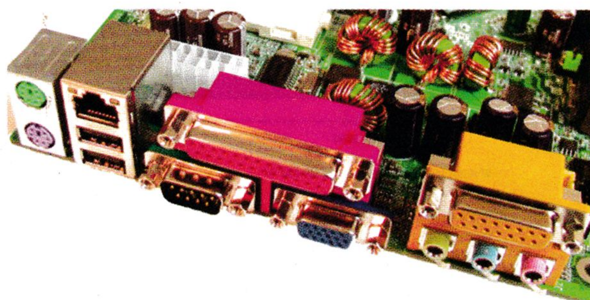
Звук

Sound, video and game controllers
- Audio Codecs
- Legacy Audio Drivers
- Legacy Video Capture Devices
- Media Control Devices
- MPU-401 Compatible MIDI Device
- NVIDIA® Audio Codec Interface
- NVIDIA® nForce(TM) MCP Audio Processing Unit (Dolby® Digital)
- Standard Game Port
- Video Codecs

Да видим, как стоят нещата с вградения в чипсета звук. Въпреки недоверието на всички към решенията с вграден звук, тук нещата са на съвсем различно ниво: имаме наистина добър звук!

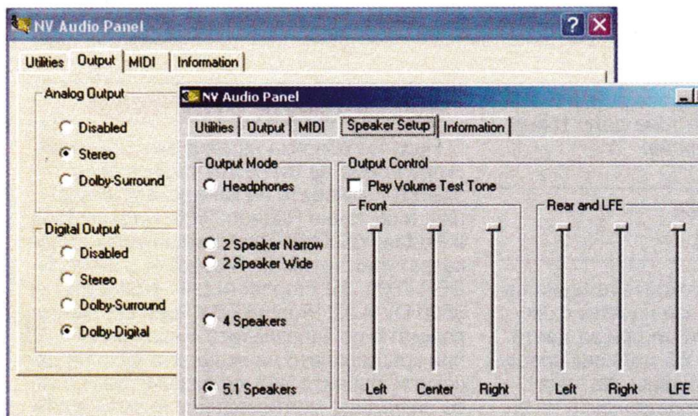
Горната картинка можете да наблюдавате след инсталирането на драйверите, след което всичко тръгва като по вода: няма пукане, забързване, забавяне и разни други нежелани звукови ефекти.

Дънната платка MSI 6367 пристига с допълнителна планка за SPDIF изход, сигналът от който е във формат 5.1 Dolby Digital и може да бъде възпроизведен от домашна уредба с DD декодер. Звукът се кодира "в движение" от MCP-D. Иначе има и възможност да се включат 6 колони, като за включването им служат три-



те цветни конектора, за разпределянето на звука се "грижи" драйверът.

Проблемът с некодирания изход на 6-канален звук, нямащ нужда от декодиране, а само от 6 активни тонколони, е, че съществуващите в момента версии на драйвера не позволяват конфигурирането на изхода на повече от 2 канала, макар че на www.anandtech.com има screenshot на nVidia audio panel, позволяващ да се конфигурира изходът на MCP-D на повече от 2 канала. На комбинираната илюстрация по-долу се виждат възможните настройки на "оригиналния" драйвер и на драйвера от anandtech.com, който официално все още го няма:



В сравнение с Creative Live! и Audigy, ForteMedia 801, за C-Media да не говорим (при Aureal Vortex 2 нещата са по-сложни), MCP-D на nForce предлага повече възможности, а някои функции като DX8 HW Submixer, DL – S2 Acceleration, Per Voice Parametric Equalizer, Near Field Effects са решени хардуерно само в nForce и липсват при другите конкуренти.

Тестовете са си тестове, да видим как стоят нещата с възпроизвеждането на звука на практика. Сравнявах звученето на различни музикални композиции, както и обемния звук от игрите Myst III:Exile, Max Payne, Serious Sam 2, Giants и Return To Castle Wolfenstein, възпроизвеждан през комплект PC акустика SPK 41Q, както и през Technics SA-EH 750 от MCP-D на nForce, C-Media 8738 (вградено аудио на дънната платка ASUS A7V266-E), аудио-картата Aureal с чип Vortex 2 и Creative Audigy Player. Това, което чувах от nForce, определено ми хареса. Качеството на пространствената звукова картина е оценявано с няколко тестови програми от Sensaura (например Player3D). За по-прецизно измерване е използван софтуерът RightMark (http://audio.rightmark.org). За да не ви тормозя с изреждане на специфични термини, ще направя кратко обобщение:

Мисля, че качеството на звука, възпроизвеждан от nForce, е съизмеримо, а може би и превъзхожда качеството на звука, възпроизвеждан от останалите карти.

Интегриран мрежов контролер

За мрежовия интерфейс, вграден в MCP-D чипа на чипсета nForce, няма много какво да се говори. В Device manager-а след инсталиране на драйверите се появява:



Оттам нататък нищо различно в настройването и екплоатацията на това устройство няма, в сравнение с другите LAN адаптери.

Да измерваш скоростта на трансфер на един мрежов адаптер е неблагодарно занимание, подобно на това да оценяваш качеството на една звукова карта. Все пак аз се опитах да оценя, доколко добре се справя тази мрежова връзка, сравнявайки я с наличните в лабораторията контролери с чип Realtec 8139, SMC 1244TX контролер и един интегриран на дъното на Gigabyte 7VTXH чип Realtec, но от по-нова генерация.

Използвах за теста множество различни по големина файлове с общ размер 1 GB и един едногигабайтов, копирайки ги от един компютър на друг, засичайки времето. Общо казано, контролерът на nForce се справи добре, давайки средна скорост на трансфер по мрежата между 3.5 и 5.5 MB/sec. Най-добър резултат постигнаха два идентични контролера SMC 1144TX – около 6 MB/sec, а Realtec-а бе на нивото на nForce.

Заключение

Производителността на вграденото графично ядро на този чипсет, при положение, че използваме най-оптималния начин на инсталиране на системната памет, от която се заделят 32 MB за видео, а именно 2 модула на първите два слота, е малко над производителността на външна карта с чип GF MX200 и не достига производителността на MX 400 при никакви условия. Използвайки външна карта, можем да постигнем по-добри резултати, освобождавайки двата 64-битови контролера на паметта от необходимостта да обслужват едновременно заявките от процесора и от видеоконтролера, което води до по-добра производителност. Това решение обаче оскъпява значително асемблираната по този начин конфигурация.

Качеството на картината, "давана" от вградения контролер, е на добро ниво, но не достатъчно за сериозна дизайнерска работа, особено на големи монитори и високи резолюции. От друга страна, този чипсет с най-мощното за момента от интегрираните чипсети графично ядро, е изключително подходящ за изграждане на офис конфигурация или домашен компютър, на който ще се използват текстообработващи програми, ще се "сърфира" в Интернет и ще се играят не много сложни като графика игри, което ще рече, че поне 90% от сега разпространените игри са достъпни. Ако след време мощността на графиката не ви задоволява, можете да закупите AGP видеокарта, която да инсталирате на вашата nForce система, осигурявайки по този начин възможността да играете по-нови и "тежки" игри.

Не срещнах проблеми с възпроизвеждането на DVD, що се отнася до картина, използвайки CyberLink Power DVD 4.0. Проблемна бе липсата на възможност за извеждане на 6-канален звук директно на 6 колони, тъй като за момента текущата версия на драйверите не поддържа извеждането на 6-канален звук, освен ако той не е в формат AC3, извеждан през специален, влизащ в комплекта куплунг и имащ нужда от декодер, който го има в много от 5.1 каналните домашни уредби. Липсва и възможност за извеждане на видео върху втори монитор (за целта ще се наложи да се сдобиете с друга видеокарта), което отдалечава възможността за изграждане на "домашно кино" поне с $60 (колкото струва една видеокарта с TV изход от жълтите).

Наличието на мрежов интерфейс позволява лесното изграждане на 100-мегабитова мрежа, което в днешно време е много актуално и необходимо.

Малкият размер на дънната платка, интегрираните възможности и поносимата цена от около $150 я правят доста удачен избор при покупка на конфигурация, в която има всичко, работи добре, използва модерни технологии, общата и цена е по-малка от аналогичната конфигурация, но асемблирана от отделни елементи, имаща възможност за разширение.. Какво повече за една не много претенциозна машина за дома и офиса?

Модерен чипсет... Стабилно дъно... Добра производителност... Дълга гаранция... Добра цена... Възможност за ъпгрейд... Ще живее! И то най-вероятно добре :-)

Авторът изказва благодарност на фирма "Компютър 2000", предоставила за тестове цялата налична гама продукти на фирма Micro Star Int. (MSI).

Забележка: Разширена версия на материала е достъпна в Internet на адрес www.comexgroup.com

Hardware news

ATI Radeon 8500 със 128 MB памет

Канадците обявиха, че ще екипират своя Radeon 8500 със 128 мегабайта памет, за да отвърнат поне частично на предизвикателството на NVIDIA с техния GeForce 4. Въпреки че истинският отговор ще дойде чак през март-април тази година, когато се очаква официалното обявяване на следващия им чип, засега познат под кодовото название R300, ATI още сега ще пуснат две карти с по 128 MB памет, базирани съответно на Radeon 8500 и Radeon 8500LE. Това не е никак изненадващо от техническа гледна точка, тъй като преди време една компания, наречена Joytech се възползва от възможностите на чипа и пусна на пазара 128 мегабайтова карта, базирана на Radeon 8500LE, работещ на 250 MHz. Иначе R300, когато излезе, се очертава да бъде най-малкото доста солидна конкуренция за GeForce 4 Titanium със своите 400 MHz работна честота, постигната благодарение на 0.13-микронен производствен процес.

Intel слага край на Socket423

Socket 423 като че ли беше един от цоклите с най-кратък живот. Представен с първите Pentium 4-ки през далечната 2000-на година, този цокъл бързо измина жизнения си път и от средата на миналата година вече се знаеше, че няма да го бъде. Сега вече окончателно и официално е мъртъв, тъй като Intel обявиха пред широката публика, че спират производството на процесори за S423 и изцяло се съсредоточават върху процесорите за новия Socket 478. Също така се разбра и че се спира производството на Pentium 4-ки с Willamette ядро, което се правеше по 0.18-микронна технология, работещи на 2 GHz, и отсега нататък процесорите с тази честота ще бъдат само с 0.13-микронното Northwood ядро.

ALI се отказват от Alladin за P4?

Появиха се слухове, че ALI са спрели доставките на Alladin чипсета си за P4. Вместо да го пуснат за настолни системи, ALI щели да го преработят в мобилен чипсет, носещ името Alladin-M и съдържащ в себе си и вграден видеоконтролер. Тези слухове обаче не са потвърдени официално и за въпросния мобилен чипсет не се знаят нито точните технически спецификации, нито пусковата дата. Знае се, че ALI не са се отказали тотално от чипсетите за настолни системи с Pentium 4 и дори се говори за модифициран Alladin-P4, поддържащ AGP 8x и USB 2.0, но все още няма официално изявление за това дали такъв чипсет ще се появява или не.

EliteGroup надскача по продажби Asus

За месец януари продажбите на дъна на EliteGroup надвишават тези на Asus с около 150 хиляди. Тоталните цифри за двете компании са съответно 1.55 милиона срещу 1.4 милиона продадени бройки. Не така обаче стоят нещата при продажбите на видеокарти, където Asus води с 530 хиляди срещу 300 хиляди продадени бройки. Интересното в случая е, че 300-те хиляди продадени карти на ECS са до една базирани на SiS чипове :).

VIA пускат директно KT333A?

Явно шефовете на компанията са се смутили от нарастващите вопли от журналисти и потребители против практиката да се пускат недоизпипани чипсети и скоро след това да се замазва положението с пускането на нова ревизия на същия чипсет, носеща индекса "A" и практически обезсмисляща покупката на първоначалния вариант на чипсета. Плъзна мълвата, че дългоочакваният KT333 чипсет, работещ с PC2700 DDR памет и поддържащ 8x AGP и USB 2.0, ще се появи директно като KT333A. Става въпрос за неофициална информация която не е потвърдена, така че нищо чудно и да не е вярно, най-малкото защото е глуповато да се пуска "A" чипсет, без да е излязъл такъв без "A". Но при всички положения е много вероятно VIA в най-скоро време да прекратят тази си практика. Скоро ще стане икономически неизгодно да го правят, след като никой няма да си купува чипсет без "A" :) Което, като се замисли човек, може и да е причината да пуснат KT333A точно с това название...

TSMC постигат 0.10 микрона

На изложението DesignCon 2002 в Санта Клара, Калифорния, TSMC обявиха, че са произвели успешно чипове по 0.10 микронна технология с медни връзки между елементите, която са готови да пуснат в действие в най-близко бъдеще. Технологията е разработена в два варианта – за 200мм и за 300мм силиконови "вафли", като TSMC са изявили желанието си да я приведат в действие колкото се може по-скоро и така да поставят нов стандарт при правенето на чипове.

Hercules карти с ATI чипове

Hercules обявиха намерението си в най-скоро време да пуснат на пазара свои платки с чиповете на канадската компания, и по-точно Radeon 7500, Radeon 8500 и Radeon 8500LE. Трите видеокарти ще се казват съответно 3D Prophet ALL-IN-WONDER 7500, 3D Prophet ALL-IN-WONDER 8500 DV и 3D Prophet FDX 8500 LE. Както вероятно по-запознатите с навиците на ATI при кръщаването на моделите биха се досетили, първите две карти съчетават в себе си редица мултимедийни възможности, като например Video-Out и TV Tuner, докато изпълнението на третата карта е доста попостно. Ориентировъчните цени за трите модела са съответно 299, 549 и 199 евро.

Реорганизация във VIA

Взето е решение да се промени коренно структурата на компанията. Явно досегашната организация с разпилените си отдели, всеки драпащ в неговата си посока, се е оказала твърде мудна, за да реагира адекватно на нуждите на съвременния IT пазар и да печели максимално добре. След перестройката във VIA ще има пет отдела – за чипсети, за процесори, за графични чипове, за чипове за оптични устройства и за мрежови решения, като всеки един от тези отдели ще представлява почти автономна структура със собствена йерархия и производствени мощности. Целта е да се увеличи ръстът на продажбите, като целта е пазарният дял на компанията при чипсетите да нарасне до 50%. Сега делът на VIA е "едва" 40% и това явно много бърка в здравето на висшите управници на компанията след като дори са измислили име за тази амбициозна реформаторска инициатива – Canaan.

Иде Celeron на 1.7 Ghz!

Приятна изненада от Intel :) Компанията до месец ще пусне нов Celeron, който е базиран на Pentium 4. Чипът ще е със 128kb L1 cashe и ще дебютира на 1.7 Ghz. До края на годината се предвижда да се появят Celeron-и на 2 Ghz. Процесорите ще използват по-старото ядро Willamette.

ATI и Nvidia сами на 3D пазара

Създателите на чипа Kyro от STM обявиха, че се оттеглят от пазара на 3D-ускорители и няма да пускат повече продукти. Очевидно преценката е, че в момента трудно могат да конкурират гигантите ATI и Nvidia. Все още не е ясно какво ще стане с актуализациите за драйверите за съществуващите карти Kyro.

Warlords Battlecry 2



демо

Counter-Strike



видео

Worms Blast



демо

ИГРИ

Aces High	Цяла игра. Симулатор.
Catch the Sperm 2	Цяла игра. Аркаден екшън.
Daredevil Pinball	Флипер
Disciples 2	Стратегия.
ETC2	MOD за Half-Life.
Jackpot Pinball	Флипер.
Metroid	Цяла игра! Аркаден екшън.
Motoracer 3	Екшън с мотоциклети.
Shadow Force	First Person Shooter
Space Goons	Екшън. Цяла игра!
Trainz	Влакчета :)
Warlords Battlecry 2	Стратегия.
Worms Blast	Червеите в 3D.

ПРОГРАМИ

101 Jokes	Вицове и забавни картинки
Anti Trojan 5	Програма за премахване на троянски коне
Babylon Pro 3	Речник
Cleaner 3	Програма за премахване на троянски коне
FlashGet 1.1	Програма за теглене на файлове от Интернет
Mirc 6	Най-добрата програма за IRC чат
SCREAM Editor 2.3	Графичен редактор
Trillian 0.72	Универсална програма за чат
Ultra Player	Media Player
Ultra Player Extras	Бонуси за Ultra Player
Web Copier	Програма за off-line browsing
Windows Commander 5	Файлов мениджър
WinRAR 2.90	Архиватор
DirextX 8.1	Най-нов DirectX

АКТУАЛИЗАЦИИ

Medal of Honor Blood Mod	Вкарва кръв в MOH: Allied Assault
Stronghold Excalibur Pack	Нови замъци за Stronghold
Stronghold Super Castle Attack	Екстри за Stronghold
Radeon Tweaker 3	Програма за настройка на ATI Radeon видеокарти
StarCraft: Broodwar 1.09	Patch за Brood War
ATI Radeon Win9x 9008	Драйвери за ATI Radeon карти за Win9x
ATI Radeon WinXP 9011	Драйвери за ATI Radeon карти за WinXP

ГАЛЕРИЯ

- Resident Evil - The Movie
- Counter-Strike Movie - DivX!
- Counter-Strike Screensaver
- Hitman 2 Trailer
- Hooligans Trailer
- C&C: Renegade - Trailer
- C&C: Renegade - WinAMP Skin

1797 София, бул. „Драган Цанков“ 37
Телефони: 02/ 9602209
9602214
9602216
e-mail: reklama@monitor.bg,
pcclub@pcclub-bg.com

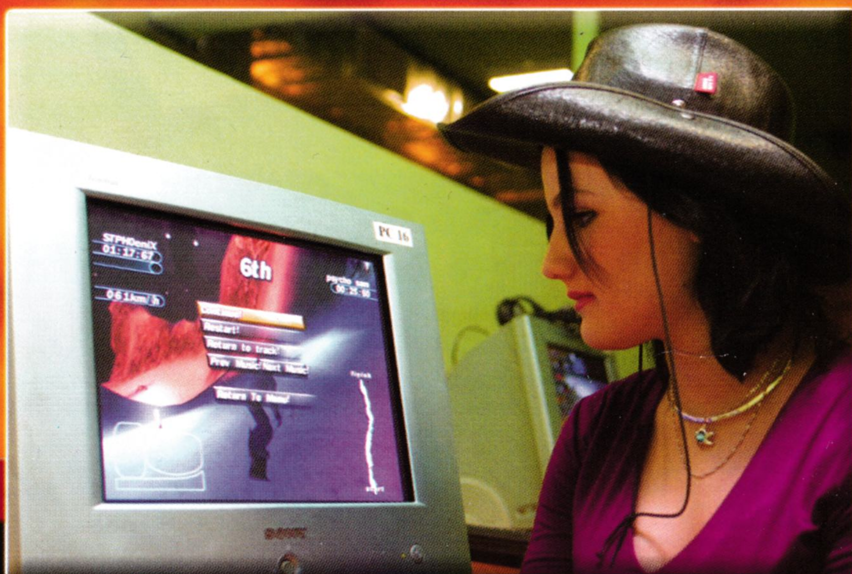
ИНТЕРНЕТ КЛУБ

ЛАБИРИНТА

ПРОМОЦИЯ



- **само 70 стотинки за цял час игра!**
- **нова VIP зала с повече екстри**
- **нощна мрежа за 3 лева**



АДРЕС

ул. Костенски водопад № 58

тел: 958 3133



65 мощни компютъра
- AMD Thunderbird 1.0 GHz
- 256MB DDR
- GeForce2 32MB
- монитори Sony 17" A220
- Abit AU100 Sound